

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Educandy Game* Pada Tema 6 Energi dan Perubahannya, Subtema 1 Sumber Energi, Pembelajaran 2 di Kelas III SD Negeri 024184 Binjai Timur telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan oleh penilaian oleh 2 dosen ahli yakni dosen ahli media dan dosen ahli materi melalui lembar validasi kelayakan media dengan skala 1-5. Dosen ahli media memberikan total nilai 87 dengan persentase kelayakan 87% masuk dalam kategori "**Sangat Layak**". Dosen ahli materi memberikan total nilai 73 dengan persentase kelayakan 91% masuk dalam kategori "**Sangat Layak**".
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan oleh penilaian ahli praktisi pendidikan (guru) yakni guru kelas III SD Negeri 024184 Binjai Timur melalui angket respon ahli praktisi pendidikan (guru) dengan skala 1-5. Ahli praktisi pendidikan (guru) memberikan jumlah total nilai 89 dengan persentase kepraktisan 89% masuk dalam kategori "**Sangat Praktis**".

3. Tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan dua kali tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan perolehan hasil *pre-test* dan *post-test*, pada hasil uji coba *pre-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 39,28% yang termasuk ke dalam tingkat capaian "**Tidak Efektif**". Sedangkan hasil uji coba *post-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 85,35% yang termasuk ke dalam tingkat pencapaian "**Sangat Efektif**".

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti mengajukan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini para guru termotivasi untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengasah kemampuan otak, mengembangkan rasa ingin tahu, dan perkembangan intelektual siswa dengan media-media yang lebih menarik lagi.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya media berbasis *educandy game* siswa dapat memahami konsep pembelajaran yang ada pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 sehingga hasil belajar siswa yang melaksanakan pembelajaran dapat lebih meningkat.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang lebih banyak lagi untuk penerapan media pembelajaran berbasis *educandy game* yang telah dikembangkan agar bisa diterapkan di kelas secara bersama-sama sehingga

dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mampu melibatkan siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar produk yang dikembangkan selanjutnya tidak hanya pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas III saja melainkan semua pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

