

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan media *game* edukasi Warisan Budaya Indonesia di kelas V SD Negeri 105273 Helvetia yang telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Kelayakan media *game* edukasi warisan budaya Indonesia berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai persentase 96 % termasuk dalam kategori “sangat layak” dan ahli media memperoleh nilai persentase 97,6% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal tersebut memperoleh rata-rata nilai kelayakan yaitu 96,9 % maka dapat diketahui bahwa media *game* edukasi yang dikembangkan sangat layak.
- b. Kepraktisan media *game* edukasi warisan budaya Indonesia berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) memperoleh nilai persentase 96 % termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal tersebut dapat diketahui bahwa media *game* edukasi warisan budaya Indonesia yang dikembangkan sangat praktis.
- c. Keefektifan media *game* edukasi warisan budaya Indonesia berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik dengan mengetahui nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata pretest sebesar 54,38 dan posttest sebesar 86,61 sehingga terdapat peningkatan sebesar 32,23. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang meningkat. Dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi warisan budaya Indonesia efektif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *game* edukasi warisan budaya Indonesia di kelas V SD Negeri 105273 Helvetia telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Pada saat pembelajaran dilaksanakan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan dikembangkannya media *game* edukasi warisan budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran *game* edukasi warisan budaya Indonesia yang telah dikembangkan ini dapat digunakan untuk mempermudah memahami materi pembelajaran IPAS khususnya pada materi Warisan Budaya Indonesia pada siswa kelas V SD.

c. Bagi Sekolah

Media *game* edukasi warisan budaya Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu keterbatasan media pembelajaran dan Mendukung perangkat pembelajaran lainnya beserta sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media *game* edukasi warisan budaya Indonesia dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dan jika peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi warisan budaya Indonesia dengan menggunakan aplikasi lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi peneliti selanjutnya.