

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar se-kecamatan Suwawa dinyatakan sangat layak digunakan, hal ini dibuktikan dengan data berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar Se-Kecamatan Suwawa dilakukan berdasarkan 10 langkah-langkah pengembangan menurut Sugiyono (2019) yang dibatasi hanya sampai pada 5 langkah diantaranya : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, dan (5) Revisi desain. Produk yang berhasil dikembangkan berupa aplikasi yang mendukung pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri, dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis android. Dalam aplikasi ini terdapat fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan yaitu fitur petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, quiz/soal, dan kompetensi dasar.
- b. Media *game* edukasi berbasis android telah melewati proses validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 93,3% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli, maka diperoleh hasil rekapitulasi rata-rata keseluruhan sebesar 91,65% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android ini dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri, lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat mengoptimalkan penggunaan media yang telah ada dan menyesuaikan penggunaannya dengan materi pelajaran

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta dapat memfasilitasi pengajaran bagi guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan media *game* edukasi agar dapat diakses dalam jangkauan yang lebih luas lagi dan berbagai perangkat selain Android.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Ardi, Ana. (2013). *Mobile Programming : Pengembangan Aplikasi untuk Andorid Phone*. Yogyakarta : Skripta Media Kreatif
- Amanda, Desyka dan Putri, Asti. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal Of Education and Information Communication Technology)*. Volume 3, Nomor 02. Hal : 160-168
- Djabidi, Faizal. (2017). *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Cilegon: Madani
- Herlina. Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. Volume 4, Nomor 2. Hal 133-134
- Hamka, Winda Angela dan Gani, Abdu. (2016). Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis WEB dan Android Menggunakan *Adobe Flash CS5* dan *Action Script 3.0*. *IJIS (Indonesian Journal On Iformation System)*. Volume 1, Nomor 2. Hal : 81
- Kustandi, C dan Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : Kencana
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lestari, Sudarsri. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Volume 2, Nomor 2. Hal : 99
- Mahmudah, Siti. (2017). *Pengembangan Game Edukasi 3D "Finding Treasure" sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen"*. (Skripsi). Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Nurhidayati, Anissa. (2018). *Belajar Bilangan Pecahan*. Klaten, Jawa Tengah : PT Intan Pariwara

- Novaliendry, Dony. (2013). Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Volume 6, Nomor 2. Hal : 112
- Priatna, Nanang dan Yuliardi, Ricki. (2018). *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Rianingtias, Okta. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. (Skripsi). Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumbe Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Yahya, Muhammad Amri. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri di SMK*. (Skripsi). Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta