

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Media permainan edukasi pembelajaran biologi yang dibuat pada materi sistem pencernaan manusia dikembangkan menggunakan metode 4-D, namun pengembang hanya mengembangkan sampai ke tahap 3, karena waktu dan biaya yang diperhitungkan untuk melakukan pengembangan. sesuai dengan tujuan pengembangan produk, diharapkan pendidik dan peserta didik dapat mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media permainan edukasi dikemas sebaik mungkin dari segi permainan kuis, materi, gambar, maupun materi pendukung lainnya, Sehingga memudahkan dalam menggali dan memahami materi. Media permainan edukasi berbasis android telah di uji cobakan di SMA Negeri 5 Metro sebelum diuji coba, untuk mengetahui kelayakan produk media permainan edukasi pembelajaran biologi sebelum siswa mencobanya, media permainan edukasi telah melalui tahap validasi meliputi uji ahli materi dan uji ahli desain.

Validasi materi mendapatkan skor dari validator 1 sebesar 5, validator 2 sebesar 4,2, validator 3 sebesar 4,6. Sehingga didapatkan rata-rata sebesar 4,6 dan persentase sebesar 91%. Sedangkan untuk validasi desain, validasi 1 sebesar 4,5 dan validator 2 sebesar 4,2. Sehingga didapatkan rata-rata untuk validasi desain sebesar 4,6 dan persentasenya mencapai 91%. Hal ini menandakan bahwa produk “sangat layak” untuk digunakan, karena mendapatkan persentase $\geq 80\%$ sesuai dengan teori yang diadaptasi dari Riduwan dan Akdon apabila $\geq 80\%$ maka produk dapat dikatakan “sangat layak”.

Tahap akhir dari pengembangan produk media permainan edukasi berbasis android yaitu menguji cobakan produk kepada peserta didik, peserta didik diambil dari siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 5 Metro sebanyak 15 peserta didik. pengumpulan data hasil uji coba kelompok kecil menggunakan angket respon peserta didik melalui google form, setelah diujicobakan mendapatkan skor dengan rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase sebesar 92%. penilaian dari ke 3 aspek didapatkan nilai rata aspek materi yaitu 4,67 dengan persentase 93%, aspek desain didapatkan rata-rata yaitu 4,63 dengan persentase 92%, kemudian pada aspek keterbacaan didapatkan rata-rata yaitu 4,58 dengan persentase 91%. dari nilai yang diberikan siswa terlihat bahwa hal ini sangat penting, apabila minat

belajar siswa sudah terbentuk, seiring dengan berkembangnya minat belajar maka motivasi belajar akan secara alamiah berkembang dengan berkembangnya media pembelajaran. Semoga dapat terwujudnya tujuan pembelajaran.

Produk yang dikembangkan berupa media permainan edukasi berbasis android pada materi sistem pencernaan manusia yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain, dan sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

1. Pemanfaatan

Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi dan mendapatkan beberapa saran yang membangun sehingga produk dinyatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran. Produk media ini memiliki manfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Manfaat pendidik menggunakan produk media ini dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran baik dalam jarak jauh sekalipun. Pendidik dapat menggunakan media ini dengan cara mengshare link google drive ke media sosial seperti group *whatsapp* kelas, untuk penggunaan media terdapat petunjuk didalamnya sehingga pendidik dapat dengan mudah mengoperasikan media ini. didalam materi dan soal evaluasi berbentuk permainan edukasi yang sudah terdapat skor secara langsung diakhir permainan sehingga pendidik tidak perlu mengoreksi manual satu persatu. Manfaat bagi peserta didik yaitu memiliki bahan ajar media yang dapat digunakan secara praktis, tidak berat, dapat digunakan kapanpun, dimanapun dan dapat dijadikan latihan belajar secara mandiri.

2. Pengembangan

Saran pengembangan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media permainan edukasi diantaranya:

- a. Bagi yang ingin mengembangkan media ini sebaiknya materi pembelajaran diperluas agar peserta didik tidak cepat merasa bosan.
- b. Backsound permainan edukasi lebih dibuat menegangkan lagi agar peserta didik merasa lebih tertantang dan semangat.
- c. Teks dan gambar materi penunjang dapat diperbesar agar peserta didik dapat melihat dengan jelas gambar yang tertera.