

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa telah dibuat aplikasi *Game* Edukasi IPA berbasis android sebagai media pembelajaran IPA kelas V di tingkat SD/MI. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* minimal versi 5.0 (*Lollipop*). Aplikasi ini mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPA dan dengan adanya aplikasi ini peserta didik dapat bermain sambil belajar. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan audio yang sesuai dengan apa yang ditampilkan, video pembelajaran serta terdapat *game* yang telah disesuaikan dengan materi pada halaman belajar. Aplikasi *Game* Edukasi IPA dapat memberikan pengetahuan peserta didik mengenai berbagai macam organ tubuh manusia, dimulai dari rangka, sistem pencernaan, dan sistem peredaran darah pada manusia.

Metode GRAPPLE (*Guidelines for Rapid Application Engineering*) yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif terutama pada perancangan sebuah *game* edukasi. Tahapan - tahapan yang ada dalam metode GRAPPLE begitu sederhana sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Metode GRAPPLE terdiri atas 5 tahapan, yaitu *Requirement Gathering* (perencanaan kebutuhan), *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan) dan *Deployment* (penyebaran). Tujuan dari metode ini yaitu untuk menghasilkan sebuah sistem berorientasi objek dalam kurun waktu yang relatif cukup singkat tanpa menurunkan kualitas dari sistem yang akan dibangun.

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi kepada 24 peserta didik, terdapat peningkatan pada rata-rata hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA. Pada tahap sebelum terdapat media pembelajaran *game* edukasi IPA, nilai rata-rata peserta didik sebesar 70, dan setelah mendapatkan *game* edukasi IPA sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 75.

Berikut adalah data nilai peserta didik sebelum dan sesudah terdapat game edukasi IPA sebagai media pembelajaran.

Tabel 5.1 Tabel Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Nilai Sebelum Pengujian	Nilai Setelah Pengujian
1.	A. Rudy Hermawan	72	80
2.	Adinda Intan Puspita	60	68
3.	Ahmad Sahrul R.	78	82
4.	Auliya Rohmania	82	78
5.	Dina Rohmadhani	74	90
6.	Fahmi Maulana	62	74
7.	Fanny Yuniar Saputri	54	62
8.	Fara Lutfi Prihandini	66	68
9.	Intan Meisy Anindya	78	72
10.	Laksana Adi Darmawan	72	84
11.	Lilik Rahmawati	50	68
12.	Lutfiyani Nazifatun Nikmah	90	92
13.	M nur Syafrudin	88	84
14.	Muhamad Bayu Laksono	76	76
15.	Muhammad Hilmi Yusdianto	60	80
16.	Muhammad Nasim Husain	74	68
17.	Muhammad Rivaldy Mahardika	56	70
18.	Nisa Yulinda Wulandari	68	72
19.	Nur Arifin	52	66
20.	Nur Laila Khoirotullatifah	72	70
21.	Oktavyan Putra Nugraha	80	78
22.	Rahmatun Nazilah	66	76

23.	Talita Arda Valencia	84	82
24.	Zannuba habibah salsabila	72	76
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>70</b>	<b>75</b>

Kelayakan aplikasi *Game* Edukasi IPA ini telah di uji dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan penyebaran angket kepada 30 responden dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5.2 Tabel Hasil Pengujian

No.	Penguji	Nama Penguji	Nilai	Kriteria
1.	Ahli Media	Muhammad Husen, S.Kom	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi / Guru Pengampu	Habibur Rohman, S.Pd.I	100%	Sangat Layak
3.	Masyarakat/Wali Peserta Didik	30 Responden	93,14%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa untuk ahli media mencapai 100% dan berkriteria sangat baik, responden ahli materi / guru pengampu 100% dan berkriteria sangat baik serta responden masyarakat / wali peserta didik 93,14% yang menghasilkan kesimpulan sangat layak sehingga aplikasi dapat digunakan oleh MI Miftahul Huda Dongos untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 5.2. Saran

Aplikasi *game* edukasi IPA ini masih jauh dari kata sempurna. Saran – saran yang dapat digunakan untuk aplikasi ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* edukasi IPA ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan berbagai macam materi ataupun dapat ditambahkan *game* yang lebih menarik lagi.
2. Dalam penelitian selanjutnya tahap uji coba dapat dilakukan dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.