BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab – bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa telah dibuat aplikasi *Game* Edukasi Kesiapsiagaan Banjir berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKN tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab terhadap bencana banjir. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* minimal *android* versi 5.0 (*Lollipop*). Aplikasi ini mempermudah peserta didik MI Negeri 2 Jepara dalam menerima materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab terhadap bencana banjir dan dengan adanya aplikasi ini peserta didik juga dapat bermain sambal belajar. Selain itu aplikasi ini dilengkapi dengan video animasi menarik berupa cerita pendek tentang bencana banjir. Metode Waterfall yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif karena tahapan – tahapannya dianalisa secara berurutan.

Aplikasi ini telah diuji oleh ahli media, ahli materi, dan penyebaran angket sebanyak 50 responden. Berikut merupakan hasil dari pengujian para ahli dan 50 responden:

Tabel 5.1. Tabel Hasil Pengujian

No	Penguji	Nama Penguji	Nilai	Kriteria
1	Ahli Media	Muhammad Husen, S.Kom.	100%	Sangat Layak
2	Ahli Materi / Guru	Liswati, S.Pd.	100%	Sangat Layak
3	Masyarakat / Wali Peserta Didik	50 Responden	90,94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 5.1. dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini masuk dalam kriteria Sangat Layak untuk digunakan oleh MI Negeri 2 Jepara dalam pembelajaran. dengan nilai dari ahli media mencapai 100%, ahli materi mencapai 100%, dan 50 responden dari masyarakat / wali peserta didik mencapai 90,94%.

5.2. Saran

Aplikasi *Game* Edukasi Kesiapsiagaan Banjir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, saran – saran yang dapat digunakan untuk aplikasi ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Game* Edukasi Kesiapsiagaan Banjir ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah permainan yang lebih menarik lagi.
2. Dalam penelitian selanjutnya tahap uji coba dapat dilakukan dalam ruang lingkup lebih luas.