**BAB V**

**SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

**5.1 SIMPULAN**

 Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship*, dapat disimpulkan bahwa:

* 1. Media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* dikembangkan melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Desain produk yang dibuat menggunakan Microsoft Power Point 2010 tersusun dari bagian tampilan awal terdiri dari daftar isi, daftar karakter, isi permainan, kode permainan dan referensi. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh pembimbing skripsi untuk selanjutnya diujicobakan kepada mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Jambi.
	2. Validasi produk dilakukan sebanyak 5 kali oleh pembimbing skripsi dengan demikian produk layak diujicobakan.
	3. Respon Dosen terhadap media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* dilakukan oleh dosen mata kuliah kewirausahaan dengan hasil yang diperoleh sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat baik”. Dengan demikian produk terhadap media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship*  layak digunakan sebagai media pembelajaran
	4. Persentase ujicoba kelompok kecil terhadap media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* sebesar 84,37% dengan
	5. kategori “Sangat baik”. Persentase ujicoba kelompok besar terhadap media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* sebesar 88,75% dengan kategori “Sangat baik”. Dengan demikian buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**5.2 IMPLIKASI**

* 1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi oleh pembimbing skripsi.
	2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan pemilihan media pembelajaran berkaitan dengan meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.
	3. Hasil penelitian ini apat digunakan oleh pendidik dan calon pendidik untuk mengexplorasi permainan.
	4. **SARAN**

Disarankan kepada mahasiswa untuk menggunakan media pembelajaran buku permainan edukatif berbasis karakter *ecopreneurship* dalam praktikum kewirausahaan.