

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan yaitu berupa biogames berbasis permainan tradisional congklak pada materi sistem pernapasan untuk siswa kelas XI SMA menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Produk Media Pembelajaran biogames congklak yang dikembangkan dilengkapi dengan materi, gambar, teks, yang dapat menarik siswa.
2. Media pembelajaran biogames berbasis permainan tradisional congklak divalidasi oleh validator media dan validator materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dilakukan sebanyak 3 kali dengan hasil akhir persentase kualitas produk sebesar 96,42% dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali dengan hasil akhir persentase kualitas produk sebesar 85,71% dengan kategori “Sangat Layak” sehingga dapat diuji cobakan di lapangan tanpa revisi.
3. Hasil penilaian guru terhadap pengembangan media pembelajaran biogames congklak pada materi sistem pernapasan tergolong “Sangat Baik”. Penilaian dari guru mendapatkan persentase sebesar 89,28% dengan kategori “Sangat Baik” .
4. Respon siswa terhadap pengembangan biogames congklak pada materi sistem pernapasan mendapatkan hasil “Sangat Baik”. Terlihat dari persentase

kualitas produk sebesar 89,16% untuk kelompok kecil dan 91,12% untuk kelompok besar dengan kategori “Sangat Baik”.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Memanfaatkan kearifan lokal berupa permainan tradisional dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan rasa keingin tahuan siswa dalam proses belajar.
2. Penggunaan Biogames berbasis permainan tradisional congklak dapat memberikan variasi tambahan dalam penggunaan media saat proses pembelajaran bagi guru.
3. Menggunakan media pembelajaran permainan tradisional sebagai alat bantu mengajar merupakan suatu upaya dalam pelestarian budaya lokal yang sudah mulai terlupakan pada jaman sekarang.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Disarankan untuk dapat membuat tempat penyimpanan media biogames berbasis permainan tradisional congklak bisa berupa kotak penyimpanan.
2. Perlu ditambahkan *link* vidio atau animasi terkait sistem pernapasan berbentuk barcode.
3. Disarankan melakukan uji efektivitas terhadap media pembelajaran biogames berbasis permainan tradisioal congklak sebelum digunakan dikelas.