

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5. 1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak di kelas XI SMA, dapat disimpulkan bahwa :

1. Biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yaitu melalui tahapan analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis media.
2. Biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMA kelas XI MIPA, dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. berdasarkan hasil validasi ahli media sebanyak dua kali dengan presentase akhir 87,5% dan termasuk kategori “sangat baik”. Validasi ahli materi juga dilakukan sebanyak tiga kali dengan presentase akhir 81,7% termasuk kategori “sangat baik”.
3. Penilaian oleh guru terhadap biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak yang dikembangkan mendapatkan presentase 91,6% dengan kategori “sangat baik” sehingga dapat diterima dengan baik oleh guru untuk digunakan sebagai sumber belajar peserta didik.
4. Penilaian oleh peserta didik terhadap biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak yang dikembangkan mendapatkan persentase pada ujicoba kelompok kecil sebesar 95%

dengan kategori sangat baik dan persentase pada ujicoba kelompok besar, sebesar 85,3% dengan kategori “sangat baik” maka media yang dikembangkan dinyatakan diterima dengan baik oleh peserta didik.

5.2 Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini antara lain :

1. Menambah variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru
2. Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
3. Dapat menginspirasi guru dalam pengembangan media serupa

5.3 Saran

1. Disarankan kepada peserta didik untuk dapat menggunakan media biogames berbasis permainan tradisional engklek sebagai sumber belajar, karena media pembelajaran ini mudah digunakan.
2. Disarankan kepada guru bidang studi biologi agar menggunakan media biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak sebagai sumber belajar maupun referensi untuk menambah media pembelajaran agar media yang digunakan lebih bervariasi.
3. Untuk peneliti selanjutnya harus lebih memahami biogames berbasis permainan tradisional engklek agar dapat membuat media secara maksimal serta memperkenalkan kembali kebudayaan lokal Indonesia.