

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dihasilkan produk berupa *game* edukasi interaktif menggunakan *construct 2* terintegrasi *ethnophysics*, yang dikembangkan menggunakan metode ADDIE. Pengembangan game edukasi ini melalui tiga tahap, yaitu: 1. Tahap analysis, yang dilakukan dengan tahap analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal serta analisis lingkungan belajar; 2. Tahap design, tahap ini dilakukan dengan menentukan spesifikasi tampilan desain produk yang dikembangkan, merancang isi dan mengumpulkan informasi mengenai budaya betangas tradisional Jambi yang kemudian dikaitkan dengan konsep IPA; 3. Tahap development, dilakukan dengan mengaktualisasikan spesifikasi desain produk yang telah dibuat ke dalam bentuk android. Selanjutnya dilakukan validasi ahli, hasil validasi ahli akhir untuk ahli media adalah 72,76% dan ahli materi sebesar 78,04% serta melakukan uji kepraktisan dengan menyebarkan angket persepsi siswa agar mengetahui tingkat kepraktisan dari produk buku pengayaan yang dikembangkan.
2. Untuk menentukan kelayakan pada produk dilakukan validasi oleh ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak 3 kali mengalami progres yang sangat baik. Adapun hasil validasi

akhir dari ahli media sebesar 72,76% dan ahli materi sebesar 78,04% yang di kategorikan baik atau layak.

3. Produk yang dikembangkan diuji cobakan ke siswa untuk melihat respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil dari persepsi siswa yaitu 93,11 % sehingga dikategorikan sangat baik.

5.2 Implikasi

Game edukasi yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media tambahan untuk mempelajari materi fisika yang berkaitan tentang kearifan lokal terkhusus Candi Muaro Jambi, sehingga mampu menambah pengetahuan bagi siswa ataupun masyarakat umum.

5.3 Saran

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengimplementasikan game edukasi interaktif sebagai media ajar di kelas.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan game edukasi agar lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Untuk Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk variasi baru agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik dan menarik perhatian siswa dalam belajar.