

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar dimulai dengan tahap observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa di kelas IV SDN 127/I Petajen. Observasi bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dalam mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan, serta untuk mengidentifikasi tantangan dan preferensi yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran. Proses pengembangan yang dilakukan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

Prosedur pengembangan dimulai dengan tahap Analisis yang melibatkan observasi langsung terhadap kondisi pembelajaran di sekolah serta wawancara dengan guru dan siswa. Tahap Desain dilakukan dengan merancang media *Educandy* yang akan digunakan dalam pembelajaran, termasuk pemilihan jenis permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami konsep tumbuhan dengan cara yang menyenangkan.

Pada tahap Pengembangan, media pembelajaran *Educandy* dibuat dan diuji coba dalam bentuk awal untuk melihat bagaimana media ini dapat berfungsi dan menarik perhatian siswa. Tahap Implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan media *Educandy* ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada tahap Evaluasi, dilakukan penilaian terhadap efektivitas media *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru.

2. Tiga aspek penting yang divalidasi adalah materi, media, dan bahasa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian validator pada tahap I dan II, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Educandy* yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan yang sangat valid pada setiap aspeknya.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media *Educandy* telah memenuhi kriteria validitas yang sangat baik. Pada tahap pertama, hasil validasi materi menunjukkan skor rata-rata 4,2, yang termasuk dalam kategori "valid", Setelah dilakukan revisi, pada tahap kedua skor rata-rata meningkat menjadi 4,8 dengan kategori "sangat valid". Validitas media pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,4 dan pada tahap kedua meningkat menjadi 4,8. Validitas bahasa pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,7, skor rata-rata meningkat menjadi 4,9. Dengan hasil validasi dari ketiga validator tim ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Educandy* dianggap sangat valid, dapat digunakan, dan layak untuk diuji coba.

3. Tingkat kepraktisan produk media pembelajaran *Educandy* diukur melalui angket yang diisi oleh para guru dan tanggapan dari peserta didik. Hasil angket dari guru menunjukkan total skor 50 dari maksimum 50, dengan rata-rata 5, sehingga produk ini tergolong sangat valid. Di sisi lain, respon dari peserta didik pada angket menghasilkan total skor 79,8 dengan rata-rata 4,74, yang juga memenuhi kriteria kepraktisan yang sangat praktis.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah, ditemukan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV SD. Dalam bab ini, akan dibahas implikasi dari hasil penelitian ini, baik dari segi praktik pembelajaran, pengembangan media, maupun kontribusi terhadap dunia pendidikan.
2. Pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan memiliki potensi besar untuk diadaptasi dan dikembangkan lebih lanjut. *Educandy* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan model atau acuan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya, baik dalam konteks pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) maupun untuk mata pelajaran lain. Dengan menggunakan platform ini, pengembang media dapat menciptakan materi yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Secara lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Educandy*, semakin relevan di era digital ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV SD, berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran ini:

1. Guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran *Educandy* secara konsisten dalam setiap sesi pembelajaran untuk memaksimalkan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Penggunaan media ini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga meningkatkan motivasi siswa.
2. Untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan keberagaman dalam pengajaran, disarankan agar guru mengkombinasikan penggunaan *Educandy* dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi kelompok atau eksperimen sederhana yang dapat mendalami materi lebih lanjut. Kombinasi ini akan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan menarik bagi siswa.
3. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan versi lanjutan dari *Educandy* yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Hal ini termasuk pengembangan materi yang lebih variatif dan peningkatan pengalaman pengguna yang lebih intuitif.