

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan *game* edukasi *Quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi:

1. Proses pengembangan *game* edukasi *Quizwhizzer* menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis (*analyze*) yang mencakup analisis kurikulum, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik pengguna. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*) dengan membuat *storyboard* dan diwujudkan pada *prototipe*. Setelah itu tahap pengembangan (*development*), di mana produk divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk menghasilkan produk yang valid dan layak. Setelah validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil untuk memperoleh tingkat kepraktisan produk sehingga layak digunakan. Kemudian produk di uji cobakan pada kelompok besar di SD Negeri 110/1 Tenam Kecamatan Muara Bulian pada tahap implementasi untuk memperoleh tingkat kepraktisan dan reliabilitas yang dilakukan dengan menguji soal evaluasi. Tahapan terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan dengan 2 tahap yaitu, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif untuk memastikan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan efektivitas dalam pembelajaran.
2. Dengan hasil validasi materi pada tahap 1 skor rata-rata 71,6% dengan kategori valid, pada tahap 2 skor rata-rata 95% (sangat valid), validasi desain 88% (sangat valid), dan validasi bahasa 95,5% (sangat valid), pengembangan *game*

edukasi *Quizwhizzer* dinyatakan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

3. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa *game* edukasi *Quizwhizzer* memiliki nilai 0,746, yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi ini memiliki konsistensi yang baik dalam memberikan hasil evaluasi yang stabil dan dapat dipercaya.
4. Tingkat kepraktisan *game* ini juga sangat tinggi, dengan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 71,1% (praktis), kelompok besar 84,4% (sangat praktis), dan angket respon guru mencapai 100% (sangat praktis). Dengan demikian, *game* edukasi *Quizwhizzer* dinyatakan sangat praktis dan efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Pengembangan *game* edukasi *Quizwhizzer* memberikan dampak positif dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? pada mata pelajaran IPAS. Melalui pendekatan interaktif, *game* ini membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan *Quizwhizzer* juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kompetitif. Dengan fitur yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri, *game* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan yang dapat diakses kapan saja. Secara keseluruhan, *game* edukasi *Quizwhizzer* mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

5.3 Saran

1. *Game* edukasi *Quizwhizzer* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? pada mata pelajaran IPAS. Dengan pendekatan interaktif, siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan.
2. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas penggunaan *Quizwhizzer* dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengeksplorasi pengembangan media serupa pada mata pelajaran lain. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa *game* edukasi dapat terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal dalam dunia pendidikan.