

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu *Biogame*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk berupa media pembelajaran Kartu *Biogame* dengan proses pengembangan menggunakan tahapan model *Dick and Carey*. Ada sepuluh tahapan dalam model *Dick and Carey* ini, yaitu *Identify Instructional Goal* (Mengidentifikasi tujuan pembelajaran), *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan analisis intruksional), *Analyse Learners and Contexts* (Analisis pelajar dan konteks pembelajaran), *Write Performance Objectives* (Merumuskan tujuan performasi pembelajaran), *Develop Assement Instrument* (Mengembangkan instrumen penilaian), *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi instruksional), *Develop and Select Instructional Materials* (Mengembangkan dan memilih bahan ajar), *Design and Conduct Formative Evaluaation of Instruction* (Mendesain dan melakukan evaluasi formatif). *Revisi Instruction* (Melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan), *Design and Conduct Summative Evaluation* (Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif).
2. Pada penelitian ini dilakukan validasi materi sebanyak dua kali hingga diperoleh hasil akhir 90% dengan kategori sangat layak. Validasi media juga dilakukan sebanyak dua kali dan diperoleh hasil akhir yaitu 85% dengan kategori sangat layak. Validasi instrumen juga dilakukan sebanyak dua kali dan diperoleh hasil akhir yaitu 89% dengan kategori sangat layak.

3. Respon guru biologi terhadap produk diperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat layak. Selain itu, dilakukan juga respon siswa perorangan memperoleh hasil 85,3% dan kelompok kecil memperoleh hasil yaitu 92,7% dengan kategori sangat layak.
4. Hasil *n-gain score* pada hasil belajar diperoleh 0,34 dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil *n-gain score* minat belajar diperoleh 0,29 dengan kategori kurang efektif, masih perlu pendekatan tambahan untuk mendorong minat belajar siswa. Media ini memberikan dampak pada hasil belajar dengan kategori tinggi dan minat belajar dengan kategori rendah

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu *Biogame* ini yaitu:

1. Produk yang telah dikembangkan dinyatakan Sangat layak dan siap untuk digunakan karena telah melewati proses validasi dari segi materi dan media oleh para *validator* yang berkompeten.
2. Produk ini dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan pemahaman tentang topik yang disajikan. Selain itu, produk ini juga membantu siswa dalam belajar dan memperluas pengetahuan mereka mengenai materi sistem indra manusia.
3. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan pembelajaran berbasis *game based learning* sebagai metode pendukung dalam proses pembelajaran mengenai sistem indra manusia.
4. Produk yang dihasilkan mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa sedangkan pada minat belajar siswa masih perlu metode yang dapat

menumbuhkan minat belajar siswa.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kartu *Biogame* pada materi sistem indra manusia, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum mengembangkan media pembelajaran Kartu *Biogame*, penting untuk merancang aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami dengan mengadaptasi referensi dari penelitian sejenis agar sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan.
2. Variabel yang diteliti harus disesuaikan dengan karakteristik media agar hasil yang diperoleh relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga media benar-benar mendukung pencapaian variabel tersebut.
3. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media kartu dengan sistem permainan dan materi yang berbeda untuk memperluas penggunaan media pembelajaran dalam berbagai topik dan meningkatkan variasi metode pembelajaran.