

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *assessment* berbasis *game* edukasi pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah melalui proses yang sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini mencakup lima tahap, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik; (2) merancang perencanaan dalam bentuk storyboard dan prototipe; (3) mengembangkan produk *assessment*; (4) menerapkan produk dalam pembelajaran; dan (5) mengevaluasi setiap langkah pengembangan.

Validitas produk *assessment* berbasis *game* edukasi dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator ahli. Validasi materi dilakukan dalam dua tahap, dengan hasil tahap pertama memperoleh rata-rata nilai 38 dengan persentase 76% dan dikategorikan "valid", sedangkan tahap kedua meningkat menjadi rata-rata 48 dengan persentase 96% dan kategori "sangat valid". Validasi bahasa juga dilakukan dalam dua tahap, dengan hasil tahap pertama memperoleh nilai 45 dengan persentase 90% dan tahap kedua mencapai nilai 50 dengan persentase 100%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Validasi media dilakukan satu kali dengan total skor 47 dan persentase 94%, yang juga masuk dalam kategori "sangat valid". Hasil dari ketiga validasi ini menyatakan bahwa produk *assessment* berbasis *game* edukasi dinyatakan valid, layak diterapkan, dan dapat diuji cobakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan produk diperoleh hasil yang sangat positif. Validasi kepraktisan dari guru menunjukkan rata-rata nilai 49 dengan persentase 98%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Selain itu, hasil angket dari peserta didik menunjukkan bahwa *assessment* ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik saat mengerjakan soal. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menghasilkan produk *assessment* berbasis *game* edukasi pada materi ekosistem kelas V sekolah dasar yang telah terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian dan pengembangan *assessment* berbasis *game* edukasi menggunakan *Educaplay* diantaranya:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan alternatif *assessment* yang menarik dan interaktif, yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. *Assessment* berbasis *game* edukasi ini memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan topik ekosistem, karena penyajian soal yang dilengkapi dengan media visual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.
3. Produk *assessment* ini secara langsung mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, karena dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, serta mempertimbangkan kemampuan kognitif peserta didik.

5.3 Saran

1. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah mengembangkan *assessment* berbasis *game* edukasi tidak hanya terbatas pada materi ekosistem, tetapi juga mencakup materi lain dalam mata pelajaran IPAS atau bahkan mata pelajaran lainnya. Selain itu, disarankan untuk diterapkan di jenjang kelas berbeda guna mengetahui kebermanfaatannya secara lebih luas.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah melakukan pengembangan dan uji coba *assessment* berbasis *game* edukasi di sekolah yang berbeda dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar yang beragam.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah mengintegrasikan *assessment* berbasis *game* edukasi ini dengan model atau pendekatan pembelajaran lain, seperti *project-based learning* atau *blended learning*. Dengan begitu, dapat dianalisis bagaimana kombinasi tersebut memengaruhi keterlibatan, motivasi, serta pencapaian hasil belajar peserta didik.