

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian pengembangan ini mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa media game edukasi berbasis *web wordwall* materi tata surya. Media game edukasi ini berisi materi tata surya pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE, yang terdapat lima tahapan: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kevalidan media game edukasi berbasis *web wordwall* dapat diperoleh dari hasil uji kevalidan pada ahli materi, ahli media dan ahli desain. Menurut hasil dari validasi ahli materi dengan rata-rata sebesar 3.91, hasil dari validasi ahli media dengan rata-rata sebesar 3.51, dan hasil dari validasi ahli desain dengan rata-rata sebesar 3,62. Keseluruhan dari hasil uji validasi dari beberapa ahli tersebut mendapatkan kategori sangat valid.

Kepraktisan media game edukasi berbasis *web wordwall* dapat dilihat pada uji coba terbatas dengan menyebarkan angket respon siswa yang diisi oleh 10 siswa diperoleh hasil sebesar 4,22 dengan kategori sangat baik dan angket aktivitas siswa memperoleh hasil sebesar 67,1 % dengan kategori cukup. Pada uji coba lapangan dengan menyebarkan angket respon siswa yang

di isi oleh 20 siswa diperoleh hasil sebesar 4,10 dengan kategori sangat baik dan angket aktivitas siswa dengan hasil sebesar 88,5 %.

Kefektifan media game edukasi berbasis *web wordwall* berasal dari hasil tes belajar yakni *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan dan peningkatan hasil yang signifikan, dapat dilihat dari hasil *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 50,14% dengan kategori sedang dan kelas kontrol sebesar 27,62% dengan kategori cukup. Nilai efektivitas dari kedua kelas tersebut adalah 1,81 yang berarti media game edukasi berbasis *web wordwall* dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Pada mata pelajaran IPA, terdapat peningkatan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan media game edukasi berbasis *web wordwall* dan media konvensional.
2. Pemahaman materi siswa mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Siswa dengan pemahaman materi yang tinggi tentunya mempunyai hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan pemahaman materi yang sedang maupun rendah.

3. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

### **C. Keterbatasan**

Dalam proses melakukan penelitian ini, terdapat keterbatasan yang mungkin dapat mempengaruhi hasil penelitian, yaitu:

1. Adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti.
2. Adanya kemampuan responden yang kurang dalam memahami pernyataan pada kuisioner.
3. Penelitian ini hanya melakukan penelitian terhadap pengembangan dan pengaruh media game edukasi berbasis web wordwal pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar, sehingga perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut.
4. Media game edukasi berbasis *web wordwall* hanya dapat digunakan secara *online* saja.
5. Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan perolehan analisis data, maka diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut mengenai pemahaman materi siswa dengan menggunakan media game edukasi berbasis *web wordwall* dengan sampel yang lebih luas.