BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

1. Peneliti dalam pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu Media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) sebagai pendamping pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran ini memuat materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar, materi tersebut berisi macam-macam perubahan wujud benda. Media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *Analyze* (Analisis) peneliti menganalisis siswa, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Sebelum ketahap selanjutnya dilakukan evaluasi terlebih dahulu. Pada tahap *Design* (Desain) peneliti membuat desain media pembelajaran yang cocok sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan-permasalahan siswa yang ada, setelah selesai sebelum ke tahap selanjutnya dilakukan evaluasi terlebih dahulu, sebelum di gunakan siswa peneliti melakukan tahap *Development* (Pengembangan) pada tahap ini peneliti melakukan validasi ke ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, sebelum ke tahap selanjutnya peneliti melakukan evaluasi terlebih dahulu, setelah itu media pembelajaran siap di tahap *Impelementation* (Implementasi) pada tahap ini media siap di uji coba kan ke siswa setelah itu tahap *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini , merupakan tahap evaluasi dari semua tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

2. Kelayakan media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) dari hasil validator ahli media mendapatkan 83% dinyatakan sangat layak. Pada kelayakan materi oleh ahli materi I mendapatkan skor 95% yang dinyatakan sangat layak, sedangkan pada ahli materi II mendapatkan 98,4% dinyatakan sangat layak. Pada uji validitas memiliki hasil 0,896296 yang dapat dinyatakan “Sangat Tinggi”, uji validitas ini digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan uji *cronbach's alpha* mendapatkan hasil 0,779 yang dapat dinyatakan reliabel atau konsisten, uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui reliabel atau tidaknya suatu instrumen.
3. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui melalui uji-t yang dilakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada uji kelompok kecil mendapatkan skor $t_{hitung} = -7,236 < t_{tabel} = -2,77645$, sehingga memiliki tingkat kepercayaan sebesar 95%. Sedangkan pada uji kelompok besar mendapatkan skor $t_{hitung} -21,871 < t_{tabel} 2,0639$ dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%. Sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda). Selain itu peneliti juga menggunakan uji N-gain dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji-t dan uji N-gain media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) ini mampu

meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berikut ini beberapa saran yang dapat dijadikan saran oleh penelitian yang telah dilakukan yaitu :

- a. Bagi Sekolah, media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) dapat dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan sumber belajar, sehingga mampu meningkatkan mutu dan proses pendidikan di sekolah tersebut.
- b. Bagi Guru, media game edukasi “BAJUNDA”(perubahan wujud benda) yang telah peneliti kembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi perubahan wujud benda.
- c. Bagi Siswa, media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) peneliti berharap mampu menjadi sumber belajar siswa. Dan siswa dalam proses pembelajaran diharapkan lebih aktif dan ikut serta dalam aktifitas belajar dan membantu siswa lebih memahami materi sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.
- d. Bagi Peneliti, media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) mampu dijadikan sumber referensu dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Saran Diseminasi

Media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) diharapkan mampu digunakan kepada seluruh siswa MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon dan sekolah-sekolah lainnya juga. Peneliti dalam setiap proses memperhatikan setiap tahapan dalam pengembangan media game edukasi “BAJUNDA”(perubahan wujud benda) yang dilakukan sebelum disebar luaskan, maka perlu adanya evaluasi agar media dapat sesuai dengan yang diinginkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media game edukasi “BAJUNDA”(perubahan wujud benda) yang sudah dikembangkan peneliti yang berisikan materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPAS. Kelemahan media pembelajaran ini adalah untuk mengakses menu quiz dan video harus menggunakan jaringan internet, jadi saran pengembangan produk lebih lanjut dari peneliti untuk peneliti lain agar untuk mengakses menu quiz dan video tidak harus menggunakan jaringan internet. Oleh sebab itu, disertakan saran dan masukan dari beberapa ahli seperti ahli media dan ahli materi yang berguna untuk perbaikan media pembelajaran ini kedepannya.