

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilalui dan uji coba terhadap media Gamifikasi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS materi siklus air dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran media Gamifikasi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS materi siklus air. Dimana dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan dalam setiap prosesnya, diantaranya: tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran Gamifikasi Siklus Air yang telah dilakukan melalui hasil validasi media kepada para ahli yaitu ahli media, materi, dan ahli pembelajaran. Dari hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak digunakan”. Selanjutnya hasil validasi materi diperoleh rata-rata presentase sebesar 81,25 % dengan kategori “sangat layak digunakan”. Kemudian hasil validasi oleh ahli pembelajaran diperoleh hasil presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak untuk digunakan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif Gamifikasi Siklus Air yang dikembangkan dan telah direvisi sesuai saran layak diterapkan kepada peserta didik kelas V di SD/MI.

3. Hasil uji keefektifan media pembelajaran media Gamifikasi Siklus Air untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V-B MIS Al-Hikmah Kota Kediri dapat dibuktikan dengan diperoleh presentase sebesar 88% sebelum penggunaan media. Sedangkan setelah penggunaan media diperoleh presentase sebesar 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Gamifikasi Siklus Air efektif diterapkan dalam meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi siklus air.

A. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan pada penelitian serta pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan produk sebagai berikut:

- i. Bagi guru, media Gamifikasi Siklus Air ini sebaiknya digunakan sebagai bahan ajar tambahan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.
- ii. Bagi peserta didik, media Gamifikasi Siklus Air ini sebaiknya digunakan untuk memperdalam materi yang disampaikan di dalam buku pelajaran yang digunakan sebelumnya.
- iii. Bagi peneliti, media Gamifikasi Siklus Air ini sebaiknya digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media Gamifikasi Siklus Air ini, sebaiknya digunakan untuk seluruh peserta didik kelas V khususnya di MIS Al-Hikmah Kota Kediri. Saran dari peneliti untuk peneliti dan pengembang media Gamifikasi Siklus Air selanjutnya adalah sebaiknya dalam mengembangkan suatu produk memperhatikan kembali tahapan- tahapan yang harus ada dan dilakukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Untuk ukuran produk puzzle dapat dikembangkan lebih besar lagi agar peserta didik dapat lebih leluasa dalam merangkainya. Penyebaran media Gamifikasi Siklus Air ini dilakukan agar peneliti mendapatkan kritik dan saran sehingga dapat digunakan untuk menghasilkan media gamifikasi yang lebih baik lagi.

3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Media Gamifikasi Siklus Air sudah dikembangkan peneliti sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Saran untuk pengembangan media Gamifikasi Siklus Air selanjutnya yaitu dapat dikembangkan menjadi lebih banyak level permainannya dan dapat dikembangkan menjadi media digital sehingga media Gamifikasi Siklus Air tidak hanya berupa visual saja, penambahan ukuran pada poster agar lebih besar sehingga dapat menjangkau seluruh peserta didik untuk kelas dengan kapasitas peserta didik yang banyak, serta penambahan ukuran puzzle agar lebih besar dari sebelumnya supaya peserta didik lebih leluasa dalam merangkainya.