

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *game* edukasi berbasis Android pada materi Bumi dan Tata Surya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII. Media yang dikembangkan telah melewati proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta validasi soal, dan juga telah memperoleh tanggapan dari peserta didik melalui uji coba di kelas. Sebelum diterapkan, produk terlebih dahulu direvisi berdasarkan masukan dari para validator. Adapun kesimpulan dari hasil pengembangan media *game* edukasi berbasis Android yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahap *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan serta identifikasi karakteristik Peserta didik. Tahap *design* mencakup penyusunan *storyboard* dan perancangan media *game* edukasi. Selanjutnya, tahap *develop* meliputi pembuatan produk awal, proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli soal, revisi berdasarkan masukan validator, serta uji coba produk kepada peserta didik kelas VII D MTsN 1 Kota Kediri yang berjumlah 32 peserta didik. Tahap *disseminate* dilakukan dengan mengenalkan serta menyebarluaskan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penelitian dan pengembangan ini juga melakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media *game* edukasi berbasis Android pada

materi Bumi dan Tata Surya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII. Proses validasi melibatkan dua validator ahli materi, dua validator ahli media, serta dua validator ahli soal *pretest* dan *posttest*, dan dilengkapi dengan respon peserta didik setelah pelaksanaan uji coba. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase sebesar 88,7% dari ahli materi, 94,3% dari ahli media, dan 90% dari ahli soal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak/valid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Selain itu, respon peserta didik juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik serta memperoleh tanggapan positif dalam proses pembelajaran.

3. Dalam penelitian ini, uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *game* edukasi berbasis Android pada materi Bumi dan Tata Surya dalam proses pembelajaran. Analisis data keefektifan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji *Paired Sample T-test*, serta uji *N-Gain*. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan pada uji *Paired Sample T-test*. Hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *game* edukasi berbasis Android. Selanjutnya, uji *N-Gain* digunakan untuk melihat tingkat efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5888 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi

berbasis Android cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Penelitian ini menghasilkan media *game* edukasi berbasis Android pada materi Bumi dan Tata Surya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII dan telah diimplementasikan di MTsN 1 Kota Kediri. Berikut saran untuk penelitian selanjutnya:

- a. Media diharapkan dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak sekolah sebagai alternatif pembelajaran IPA.
- b. Media dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- c. Media yang dikembangkan diharapkan dapat disempurnakan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya, baik dari segi fitur, tampilan, maupun materi, sehingga menjadi lebih variatif dan inovatif.

2. Diseminasi

Media *game* edukasi berbasis Android pada materi Bumi dan Tata Surya dapat diterapkan pada peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Kediri, serta berpotensi digunakan pada sekolah tingkat MTs/ sederajat lainnya khususnya kelas VII. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam proses pembelajaran IPA. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penyebarluasan produk melalui pemanfaatan media digital agar dapat diakses dan digunakan oleh lebih banyak pengguna.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penelitian selanjutnya yang bermaksud mengembangkan media serupa disarankan untuk memperluas cakupan materi pembelajaran agar media yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif dan variatif. Selain itu, pengembangan media diharapkan dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan daya tarik media pembelajaran yang digunakan.