

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *game edutainment* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Belajar Berwirausahaha kelas V, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran *game edutainment* dikatakan layak, Berdasarkan hasil validasi produk oleh validator ahli materi dan validator ahli media setiap indikator produk media pembelajaran *game edutainment* mencapai kevalidan yang tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rerata skor Aiken's V 0,97 yang termasuk pada kategori sangat tinggi.
2. Produk media pembelajaran *game edutainment* dinyatakan efektif, berdasarkan hasil analisis uji-T Independent Sample Test menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 10,574 dan nilai t_{tabel} adalah 2,093. Dikarenakan nilai t_{hitung} yaitu 10,574 lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 2,093. maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *game edutainment*.

B. Saran

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran *game edutainment* dari hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Produk media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker MV ini sudah diuji kelayakan dan keefektifannya, maka disarankan kepada guru Sekolah Dasar untuk menggunakan media pembelajaran *game edutainment* ini pada kegiatan pembelajaran di kelas. Karena saat ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game edutainment*, khususnya pada kelas V.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan metode research and development dengan model ADDIE dan mengkaji terkait media pembelajaran *game edutainment*, maka penelitian pengembangan media

pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker MV ini dapat diaplikasikan ke dalam penelitian yang relevan. Serta informasi mengenai pengembangan produk media pembelajaran *game edutainment* masih sangat terbatas dan pada penelitian ini produk yang dikembangkan baru diuji kelayakannya sampai tahap validitas isi sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan pengujian kelayakan pada penelitian selanjutnya sampai tahap validitas konstruk. Selain itu, dalam produk *game* yang dikembangkan masih terdapat kelemahan yaitu belum dapat diakses melalui android. oleh karena itu terbuka peluang untuk peneliti lain melanjutkan penelitian pengembangan sejenis. Baik itu pengembangan media pembelajaran *game edutainment* berbasis RPG Maker MV maupun pengembangan pada pembuatan *game* menggunakan aplikasi lain.