

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Proses pengembangan game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 01 Taman menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari tahapan: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penerapan (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Game ini dikembangkan menggunakan platform *Genially* dan disisipkan ke dalam *flipbook* digital sehingga dapat diakses secara online oleh siswa maupun guru.
- b. Pengembangan game edukasi mempertimbangkan kebutuhan siswa dan potensi sekolah berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Game ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi “Bagaimana cara mendapatkan energi listrik?” dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Game disusun menggunakan pendekatan *Inquiry Learning* untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dan eksploratif siswa.

- c. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh persentase 86,67% (sangat layak), ahli materi sebesar 76,67% (layak), dan ahli bahasa sebesar 100% (sangat layak).
- d. Hasil respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Respon guru terhadap media menunjukkan persentase 100% (sangat layak), sedangkan respon siswa sebesar 94,5% (sangat layak). Dengan demikian, game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Game yang dikembangkan hanya mencakup materi pada BAB 3 Topik B “Bagaimana cara mendapatkan energi listrik?”, sehingga belum mencakup topik lain dalam IPAS kelas V.
- b. Produk dikembangkan dan diuji coba hanya pada satu sekolah, yaitu SDN 01 Taman kelas V, sehingga belum dapat digeneralisasikan untuk sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.
- c. Media ini membutuhkan koneksi internet yang stabil serta perangkat digital seperti laptop atau *smartphone*, yang dapat menjadi hambatan bagi siswa atau sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

- a. Implikasi terhadap kegiatan pembelajaran: penggunaan game edukasi digital membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS, serta lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak seperti aliran energi listrik
- b. Implikasi bagi guru: media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mendukung penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning*, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik.
- c. Implikasi bagi peneliti: penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat mendorong inovasi dan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran abad 21 yang relevan dengan kebutuhan siswa.

D. Saran

Berikut saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian:

1. Bagi siswa

- a. Diharapkan siswa dapat menggunakan media game edukasi ini untuk memahami materi IPAS khususnya tentang energi listrik secara mandiri dan menyenangkan.
- b. Diharapkan media ini mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi IPAS lainnya.

2. Bagi guru

- a. Guru disarankan untuk menggunakan media game edukasi ini sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan interaktif.
- b. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sejenis untuk topik lainnya agar pembelajaran lebih variatif.

3. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital lainnya berbasis gamifikasi yang terintegrasi dengan model pembelajaran aktif seperti *Inquiry Learning*, baik untuk mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.