

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *baambozle* ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *define, design, develop, and disseminate* dengan perincian sebagai berikut: (a) *define* (pendefinisian) mencakup analisis awal, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, spesifikasi kompetensi dasar, tujuan dan materi pembelajaran. (b) *design* (perencanaan) dengan penyusunan tes kemudian pemilihan media sesuai hasil pendefinisian, (c) *develop* (pengembangan) mengembangkan desain yang telah dibuat, yaitu melakukan pengembangan materi. Menulis teks pada media dengan menggunakan font dan warna tulisan yang sesuai untuk peserta didik tingkat MAN serta memberikan animasi yang sesuai dengan materi. dan memvalidasi pada tim ahli materi dan media. (d) *disseminate* (penyebaran), merupakan tahap terakhir yang dilakukan dengan uji skala kecil dengan jumlah 20 siswa dan uji skala besar dengan jumlah 57 siswa kelas X MIPA 2 dan 4 MAN Tuban,
2. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi *baamboozle* adalah “**sangat baik**”. Hal ini sesuai dengan data dari hasil uji kelayakan kepada peserta didik dengan sampel sejumlah 57 peserta didik bahwa setiap indikator pada instrumen mendapat hasil sangat

baik. Jumlah skor maksimal pada instrumen penilaian uji kelayakan oleh peserta didik sejumlah 3192, dan skor yang didapat dari responden sejumlah 2870, yang kemudian dikonversi persentase menjadi 90%. Maka *website baamboozle* ini menurut respon peserta didik adalah **“sangat baik”** dan **“sangat layak”** untuk digunakan.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang peneliti berikan untuk pertimbangan pada penelitian selanjutnya, khususnya pada penelitian pengembangan, bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini membutuhkan proses yang lumayan lama. Maka dari itu, peneliti harus benar-benar mempersiapkan dengan baik. Karena terkadang kondisi yang ada di lapangan berbeda atau bisa jadi tidak sesuai apa yang diharapkan.
2. Dalam penelitian ini sebaiknya desain dipersiapkan lebih matang, karena terkadang hasil ekspor tidak selamanya sesuai yang telah direncanakan. Hal tersebut membuat pengembang mengekspor ulang lagi. Maka dari itu, sebelum mengembangkan *website baamboozle* ini pun sebaiknya paham tentang fitur-fitur yang ada di *website baamboozle* ini.
3. Untuk pengembang selanjutnya, diharapkan memproduk dapat dikemas lebih menarik lagi, termasuk variasi latihan soal-soal dapat diembangkan lebih baik lagi.

4. Harapannya, pembuatan aplikasi seperti ini bisa terus dikembangkan oleh pendidik, karena salah satu kelebihan aplikasi ini adalah tanpa melakukan pemrograman, yang seharusnya lebih mudah dilakukan.

