

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di SDN 1 Ngrombot, media *Edu Games* dengan materi Perubahan Wujud Benda telah berhasil dikembangkan menggunakan model 4D, yang meliputi tahap Definisi, Desain, Pengembangan (*Develop*), dan Diseminasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Edu Games* ini sudah sesuai dengan tahapan model 4D dan siap digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari perolehan hasil pengembangan medi *Edu Games* pada penelitian ini dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *Edu Games* pada materi perubahan wujud benda dinyatakan valid. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran *Edu Games* yang telah mendapat persetujuan dari ahli materi dan ahli media, diperoleh persentase penilaian sebesar 92% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil skor rata-rata validasi dari ahli materi serta ahli media sebesar 91%. Hal ini menunjukan media *Edu Games* dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil penilaian yang baik.
2. Siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap media *Edu Games* berbasis online pada materi perubahan wujud benda. Berdasarkan data angket yang dikumpulkan, skor respon siswa

mencapai 96% dari 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 98% dari 15 siswa pada uji coba kelompok besar. Rata-rata skor angket respon siswa adalah 95%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik digunakan.

3. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Edu Games* berbasis online pada materi perubahan wujud benda. Berdasarkan uji *Paired Sample T-test*, penggunaan media *Edu Games* di kelas IV SDN 1 Ngrombot secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai posttest (90,25) yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest (43,25), dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Penerapan media *Edu Games* dalam pembelajaran di kelas IV SDN 1 Ngrombot terbukti mampu membantu siswa mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian pengembangan ini memiliki dampak positif terhadap semangat dan antusiasme belajar siswa pada materi perubahan wujud benda, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Ngrombot. Implikasi dari penelitian ini dibagi menjadi dua kategori:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Edu Games* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semangat dan antusiasme siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mempelajari materi perubahan wujud benda.

2. Implikasi Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru untuk meningkatkan proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan memanfaatkan media *Edu Games*. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi perubahan wujud benda, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan media yang menarik dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah saran-saran yang dapat disampaikan kepada beberapa pihak :

1. Untuk Pendidik

Guru diharapkan untuk menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang dapat digunakan di sekolah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa dalam proses belajar.

2. Untuk Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan media yang disediakan, seperti *Edu Games*, untuk meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, siswa juga dianjurkan untuk berdiskusi dengan teman-teman dan guru jika mengalami kesulitan, agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan semangat yang tinggi, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti *Edu Games*, agar dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, sekolah juga perlu menyediakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang ada. Dengan demikian, lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan dapat tercipta, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai media pembelajaran lainnya dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi berbagai metode pengajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi, serta mempertimbangkan faktor-

faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penelitian yang lebih mendalam dan beragam dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan di masa depan.