

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari rumusan, tujuan dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan memperoleh skor kelayakan 4,42 yang berarti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan memperoleh skor kepraktisan 4,49 yang berarti sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan efektif memperoleh perbedaan rata-rata sebesar 27,58 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### B. Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* ini lebih besar dibandingkan dengan media yang tidak interaktif yang sebelumnya dilakukan oleh para pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Implikasi yang dimaksud adalah bahwa media pembelajaran game

berbasis *contextual teaching and learning* dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan permainan yang relevan memudahkan dalam melakukan pembelajaran sehingga berdampak pada keefektifan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alhasil guru dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada saat pembelajarannya di kelas.

Kepala sekolah yang berfungsi sebagai edukator, manager, administrator, supervisor, lider, inovator dan motivator harus dapat melihat dan mendengarkan keinginan guru, keinginan belajar bagaimana membuat perubahan dalam penerapan teknologi pendidikan sehingga mereka dapat mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan zaman. Guru hendaknya aktif mengembangkan diri secara terlatih maupun mandiri untuk mengikuti kemajuan teknologi dalam pembelajaran melalui berbagai media dan melatih kreativitas dalam upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didiknya. Guru harus dilibatkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan kepala sekolah harus mendorong guru unruk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Kesiapan guru dan peserta didik agar proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* dapat berjalan dengan lancar.

### C. Saran

Beberapa rekomendasi dibuat berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan yang memperoleh hasil “Sangat Layak” perlu dipertahankan dengan pertimbangan telah dilakukannya validasi oleh ahli dan uji coba.
2. Pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan yang memperoleh hasil “Sangat Praktis” perlu dipertahankan dengan pertimbangan telah dilakukan uji kepraktisan oleh peserta didik pada proses pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 8 Kebayakan efektif dengan perbedaan rata-rata sebesar 27,58 perlu ditingkatkan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih tinggi.