

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Maze Game* Pada Tema 9 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan Kabupaten Padang Lawas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) Tema 9 subtema 3 dikelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh validator ahli media oleh Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd memperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya 71% yang dikategorikan dalam kategori “Layak”. Kemudian dilakukan revisi sehingga jumlah skor yang diperoleh yaitu 96 dengan persentase kelayakan 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan tanpa ada revisi lagi. Kemudian validasi materi oleh Bapak Septian Prawijaya, S.Pd., M.Pd pada validasi materi memperoleh skor 70 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya 70% yang dikategorikan dalam kategori “Layak”. Kemudian dilakukan revisi sesuai saran sehingga memperoleh jumlah skor 93 dengan persentase kelayakan 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran tanpa melakukan revisi lagi.
2. Media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) Tema 9 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan yang telah dikembangkan,

selanjutnya di uji praktikalitasnya melalui validasi praktisi Pendidikan. Validasi praktisi yang dilakukan oleh guru kelas IV Bapak Muklis Pulungan memperoleh skor 94 dari skor maksimal 100, sehingga persentase kelayakannya yaitu 94% dan masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat diketahui media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil pre-test diperoleh rata-rata 52,58%. Rata-rata yang diperoleh pada post-test adalah 88,08%. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada Tema 9 subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan. Berdasarkan hasil uji efektifitas dari hasil perhitungan N-Gain melalui *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa besaran capaian efektifitas media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) melalui rata-rata skor N-Gain diperoleh rata-rata sebesar 0,77 atau  $g > 0,7$  dengan N-Gain skor 77, 37% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) efektif digunakan dalam pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) pada Tema 9 Subtema 3 di kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Saran untuk Guru**

Diharapkan guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu pilihan yang dapat digunakan guru selama pembelajaran adalah media pembelajaran *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) yang dikembangkan dalam penelitian ini.

### **2. Saran untuk Peserta Didik**

Diharapkan kepada siswa agar selalu aktif dalam memecahkan masalah pada proses pembelajaran yang terdapat pada media *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) sehingga pengetahuan siswa semakin bertambah dalam memecahkan masalah.

### **3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya**

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Maze Game* (Permainan Labirin Pintar) Pada Tema 9 Subtema 3 kelas IV SD Negeri 0503 Parsombaan ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.