

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media game edukasi berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 di kelas V SDN 064994 Medan Marelan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Pada uji kevalidan media game edukasi berbasis *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media. Diketahui dari ahli materi dilaksanakan secara 2 tahap, tahap 1 memperoleh hasil 74% dengan kriteria “Valid” dan tahap 2 setelah peneliti melakukan revisi dari ahli materi terjadi peningkatan menjadi 90% mendapat kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan pada ahli desain media dilakukan 1 kali memperoleh hasil 84% kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain media, game edukasi berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan telah layak digunakan pada proses pembelajaran.

5.1.2 Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan melalui kuesioner yang diberikan kepada ahli praktisi pendidikan (guru) dan siswa. Diketahui dari ahli praktisi pendidikan memperoleh hasil 95,7% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan pada respon siswa memperoleh hasil 95,05% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

5.1.3 Pada uji keefektifan dilakukan uji coba produk pelaksanaannya melalui pre-test dan post-test untuk dapat melihat peningkatan pada hasil belajar siswa. Pada pre-test sebelum menggunakan media game edukasi didapatkan nilai

siswa dengan rata-rata 52,75% dengan capaian “Cukup Efektif”. Sedangkan pada post-test nilai siswa mengalami peningkatan dengan diperoleh rata-rata 88% yang termasuk dalam capaian “Sangat Efektif”. Berdasarkan keefektifan penggunaan media game edukasi berbasis Problem Based Learning dengan menggunakan *N-Gain* mendapat hasil 78% dengan kriteria “Efektif”. Hal ini membuktikan bahwa media game edukasi berbasis Problem Based Learning, berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan sara diantaranya sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya media game edukasi berbasis *Problem Based Learning* pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

5.2.2 Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya media game edukasi berbasis *Problem Based Learning* pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 siswa dapat lebih termotivasi dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat lebih meningkat

5.2.3 Bagi Sekolah

Game edukasi berbasis *Problem Based Learning* diharapkan dapat mendukung proses penyampaian materi pembelajaran yang telah disesuaikan pada kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi.

5.2.4 Bagi peneliti Selanjutnya

Media game edukasi berbasis *Problem Based Learning* diharapkan menjadi referensi untuk peneliti lain agar dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY