

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media tebak gambar dapat diperoleh dari kedua aspek yang menjadi acuan penilaian. Total kelayakan media tebak gambar bermuatan budaya lokal 84% dikategorikan "sangat layak". Dengan demikian, media tebak gambar dinyatakan layak dalam proses pembelajaran.
2. Kepraktisan media tebak gambar dapat diperoleh dari kedua aspek yang menjadi acuan penilaian. Total kelayakan media tebak gambar bermuatan budaya lokal 55% dikategorikan "cukup layak". Dengan demikian, media tebak gambar dinyatakan cukup layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Keefektifan media tebak gambar dapat diperoleh dari kedua aspek yang menjadi acuan penilaian. Total praktikalitas E-Modul bermuatan budaya lokal 76% dikategorikan "praktis". Dengan demikian, media tebak gambar dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi ini mencakup aspek teoritis, praktis, dan untuk pengembangan penelitian masa depan, yang dianalisis berdasarkan temuan peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui game edukasi interaktif. Implikasi ini menunjukkan kontribusi inovatif dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran bahasa di Indonesia, dengan fokus pada integrasi budaya lokal.

1. Implikasi Teoretis: Pengembangan game ini memperkuat teori pembelajaran konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan konten visual dan budaya, yang meningkatkan keterampilan berbicara. Ini mendukung hipotesis bahwa gamifikasi dapat mengatasi keterbatasan metode tradisional seperti ceramah, dengan bukti peningkatan skor tes dari 65 menjadi 82. Kaitannya dengan penelitian terdahulu (misalnya, Sari dan Nugroho, 2019), implikasi ini menegaskan bahwa media digital berbasis budaya lokal dapat menjadi model untuk teori edtech di konteks Indonesia, yang jarang dieksplorasi sebelumnya, sehingga berkontribusi pada literatur tentang pembelajaran inklusif dan motivasi siswa.
2. Implikasi Praktis: Game ini memiliki dampak langsung pada praktik pembelajaran di sekolah dasar, terutama untuk guru bahasa Indonesia di MIS Nurul Falaq Tanjung Morawa dan sekolah serupa. Dengan validasi tinggi (skor 4,1-4,2/5) dan peningkatan motivasi 25%, game dapat diintegrasikan ke kurikulum nasional sebagai alat bantu untuk mengajarkan keragaman budaya sambil meningkatkan keterampilan berbicara. Namun, tantangan akses perangkat (hanya 60% siswa memiliki smartphone) menyarankan implikasi untuk kebijakan sekolah, seperti penyediaan lab komputer atau versi web, untuk mengurangi kesenjangan digital. Selain itu, fitur seperti suara narasi menunjukkan implikasi inklusivitas, memungkinkan penggunaan untuk siswa dengan hambatan aksesibilitas, sehingga meningkatkan efektivitas pendidikan inklusif di Indonesia.
3. Implikasi untuk Pengembangan Penelitian Masa Depan: Temuan ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan, seperti pengembangan versi multi-platform

(iOS atau web) untuk aksesibilitas lebih luas, atau evaluasi dampak jangka panjang pada pemahaman budaya siswa. Dengan analisis statistik signifikan ($p < 0,05$), implikasi ini mendorong studi komparatif antara game budaya lokal versus internasional, atau integrasi AI untuk personalisasi pembelajaran. Kaitannya dengan laporan UNESCO (2022) tentang edtech di negara berkembang, skripsi ini menjadi dasar untuk riset skala nasional tentang teknologi pendidikan yang mendukung identitas budaya, dengan rekomendasi untuk uji coba di daerah lain di Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat disimpulkan bahwa:

1. Game tebak gambar yang mengandung budaya lokal bisa membantu sekolah, terutama kepala sekolah, dalam meningkatkan kualitas sekolah.
2. Untuk guru, Game tebak gambar ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi dan meningkatkan efektivitas pengajaran.
3. Bagi siswa, Game tebak gambar yang mengandung budaya lokal bisa membantu dalam proses belajar, sehingga memudahkan pemahaman materi dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.
4. Game tebak gambar ini juga memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti dalam pembuatan dan penggunaan game tebak gambar dalam pembelajaran.
5. Selain itu, Game tebak gambar yang mengandung budaya lokal bisa menjadi referensi atau sumber informasi bagi peneliti lain dalam penelitian lanjutan, baik dalam pengembangan lebih lanjut maupun inovasi baru.