

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) yang dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram

Prosedur pengembangan media *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) meliputi: analisis kebutuhan, analisis muatan bahasa Indonesia, penentuan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan Modul; pada tahap desain mencakup perencanaan dan pembuatan produk media flash card untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dimulai dari pengumpulan materi pemilihan desain, dan persiapan alat dan bahan yang akan digunakan; selanjutnya tahap pengembangan produk menghasilkan produk jadi yaitu media flash card dan dilakukan validasi materi, validasi media, dan validasi ahli bahasa; tahap implementasi dilakukan uji coba skala terbatas dan skala luas, dan evaluasi adalah tahap kesimpulan dari semua hasil yang diperoleh.

2. Efektivitas Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS

Hasil Keefektifan diperoleh dari implementasi produk media game tebak kara (kata rahasia) diperoleh analisis pretest dan posttest pada ujicoba skala terbatas dan skala luas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat lebih baik pada saat pembelajaran berlangsung, dibandingkan dengan nilai pretest yang tidak dapat perlakuan menggunakan media game tebak kara (kata rahasia). Didapatkan nilai rata-rata *pretest* pada ujicoba skala terbatas dan skala luas sebesar 52,29 dan nilai *posttest* 71,92. Perbedaan nilai akhir pada *pretest* dan *posttest* lebih tinggi pada pelaksanaan posttest dibanding dengan *pretest*. Sehingga ada pengaruh yang positif dari penggunaan media game tebak kara (kata rahasia) terhadap hasil belajar siswa kelas IV khususnya materi Aku dan Kebutuhanku. Berdasarkan hasil N-gain setiap kelas dapat di simpulkan bahwa media game tebak kara (kata rahasia) cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan Hasil Belajar Siswa Dalam Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia)

Kepraktisan penggunaan *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) dinilai dari respon guru dan siswa melalui angket yang menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan dan menyenangkan. Siswa merasa lebih tertarik dan semangat dalam belajar, sedangkan guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi. Berdasarkan hasil angket, Hasil tanggapan siswa di skala terbatas dan skala luas diperoleh persentase masing-masing sebesar 91% dan 90% termasuk kategori sangat layak.

Skor tanggapan guru di skala terbatas dan skala luas diperoleh masing-masing persentase 98% dan 97% termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian, media ini tidak hanya efektif secara hasil belajar, tetapi juga praktis dalam pelaksanaannya di kelas.

B. Keterbatasan Produk

Meskipun media pembelajaran *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) telah menunjukkan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Keterbatasan dalam jangkauan materi: Media ini hanya difokuskan pada tema “Aku dan kebutuhanku” yang terdapat pada kurikulum kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan media masih terbatas pada tema tertentu dan belum mencakup seluruh kompetensi dasar atau tema lainnya.
2. Keterbatasan bentuk media: Media masih berbentuk cetak (kartu manual) sehingga penggunaannya memerlukan persiapan khusus seperti pencetakan, laminasi, dan penyimpanan kartu agar tetap awet. Media ini belum tersedia dalam bentuk digital atau aplikasi yang lebih praktis digunakan secara daring atau *hybrid*.
3. Ketergantungan pada fasilitator (guru): Penggunaan media membutuhkan peran aktif guru sebagai fasilitator untuk menjelaskan aturan permainan, membimbing jalannya permainan, dan menjaga agar kegiatan tetap terarah. Apabila guru kurang memahami cara penggunaannya, efektivitas media bisa menurun.

4. Keterbatasan waktu pembelajaran: Karena media berbasis permainan, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan bisa lebih lama dibandingkan metode pembelajaran biasa, terutama jika jumlah siswa banyak dan diperlukan pembagian kelompok yang efektif.

C. Implikasi

Hasil dari pengembangan media *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) memiliki beberapa implikasi yang relevan bagi dunia pendidikan, antara lain:

1. Implikasi terhadap proses pembelajaran: Media ini dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran tematik. Suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
2. Implikasi terhadap pengembangan profesional guru: Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk membuat media sederhana namun efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran.
3. Implikasi terhadap pengembangan media edukatif lokal: Produk ini memperlihatkan bahwa media edukatif tidak harus mahal atau berbasis teknologi tinggi, melainkan dapat dikembangkan secara mandiri dengan memanfaatkan alat dan platform yang mudah diakses. Hal ini relevan terutama untuk sekolah-sekolah dengan keterbatasan akses teknologi.

D. Saran

1. Bagi Guru, disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan variasi tema yang sesuai dengan materi kurikulum. Guru juga dapat menyesuaikan aturan permainan agar dapat digunakan untuk berbagai jenis kegiatan pembelajaran, baik individu maupun kelompok.
2. Bagi Sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan berupa fasilitas dan waktu bagi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan seperti ini. Sekolah juga dapat membuat bank media pembelajaran hasil karya guru yang dapat digunakan secara bergantian antar kelas.
3. Bagi Peneliti Lain, disarankan untuk mengembangkan media ini agar penggunaannya lebih fleksibel dan menjangkau lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, serta memperluas populasi uji coba agar diperoleh hasil yang lebih general.
4. Bagi Pemerintah dan Lembaga Pendidikan, diharapkan dapat mendukung pengembangan dan diseminasi media pembelajaran lokal seperti ini sebagai bagian dari peningkatan mutu pendidikan. Media pembelajaran kontekstual yang dikembangkan oleh guru-guru daerah perlu mendapatkan perhatian dan dukungan untuk bisa dimanfaatkan secara lebih luas.