

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan beberapa hal mengenai pengembangan *game* Ular Tajir Untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir dan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media *game* Ular Tajir meliputi: analisis kebutuhan, penentuan kompetensi inti kompetensi dasar, indikator pencapaian belajar, dan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, mendesain desain produk, pengembangan produk, tahap uji coba produk dan produk final. Hasil uji validitas ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan produk media *game* Ular Tajir untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah dasar layak digunakan. Hasil validasi ahli media sebesar 97% termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 95% termasuk kategori sangat layak.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman mitigasi bencana banjir siswa kelas IV menggunakan *game* Ular Tajir pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Terdapat hasil yang signifikan pemahaman mitigasi bencana banjir dengan

menggunakan *game* Ular Tajir pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 13 Sungai Kawat dengan hasil uji hipotesis $0,003 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 27 Sintang dengan hasil uji hipotesis $0,000 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 14 Mengkurai dengan hasil uji hipotesis $0,000 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 4 Sintang dengan hasil uji hipotesis $0,000 < 0,05$.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas IV menggunakan *game* Ular Tajir pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala terbatas di Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai sig $0,000 < 0,05$. Terdapat hasil yang signifikan hasil belajar dengan menggunakan *game* Ular Tajir pada *pretest* dan *posttest* uji coba skala luas di Sekolah Dasar Negeri 13 Sungai Kawat dengan hasil uji hipotesis $0,000 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 27 Sintang dengan hasil uji hipotesis $0,003 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 14 Mengkurai dengan hasil uji hipotesis $0,012 < 0,05$. Sekolah Dasar Negeri 4 Sintang dengan hasil uji hipotesis $0,000 < 0,05$. Hasil Belajar Afektif dan Psikomotorik siswa kelas IV Sekolah Dasar uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *game* Ular Tajir mengalami peningkatan pada pertemuan II.
4. Tanggapan siswa dan guru terhadap media *game* Ular Tajir untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir dan untuk meningkatkan hasil belajar tema 8 siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tanggapan siswa uji coba skala terbatas

diperoleh persentase sebesar 70% termasuk kategori baik. Skor tanggapan siswa pada uji coba skala luas diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori baik. Skor tanggapan guru uji coba skala terbatas diperoleh persentase sebesar 88% termasuk kategori baik. Skor tanggapan guru uji coba skala luas diperoleh persentase 92% termasuk kategori sangat baik.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan pada media pembelajaran Ular Tajir yaitu: 1) media Ular Tajir hanya berbentuk media cetak, 2) materi yang terdapat dalam media hanya terbatas untuk siswa kelas IV sekolah dasar sehingga perlu dikembangkan lagi.

C. Implikasi

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi tema 8 terintegrasi mitigasi bencana banjir untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran terintegrasi bencana banjir belum ada di sekolah-sekolah tempat dilakukannya penelitian sehingga perlu untuk media pembelajaran ini perlu untuk dikembangkan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian materi mitigasi bencana banjir, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab, siap siaga dalam mengantisipasi mitigasi bencana banjir yang akan datang.

3. Bagi Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD)

BPBD sebaiknya bekerjasama dengan guru/mahasiswa/peneliti sebagai solusi pencegahan terhadap bencana banjir melalui jalur pendidikan mitigasi bencana banjir mengingat banjir adalah salah satu bencana alam yang rawan terjadi di kabupaten Sintang.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini perlu penelitian lanjutan dari mahasiswa maupun guru yang memiliki kompetensi dalam melakukan penelitian supaya media lebih memperdalam terhadap media pembelajaran.
- b. Dijadikan tambahan panduan dalam melakukan kajian R&D di Kampus.