

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Game Based Learning* pada materi zat aditif dan adiktif bagi peserta didik kelas VIII MTsN 9 Kediri, sejumlah simpulan berikut berhasil dirumuskan:

1. Dalam penelitian ini, pengembangan media *Game Based Learning* dilaksanakan melalui penerapan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yakni *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada fase analisis, kebutuhan pembelajaran dikaji oleh peneliti dan ditemukan kecenderungan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga partisipasi aktif peserta didik mengalami penurunan. Selanjutnya, tahap perancangan diarahkan pada penyusunan skenario permainan, pengorganisasian materi, serta pengonsepan tampilan media. Media kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh para pakar pada tahap pengembangan. Adapun implementasi media diwujudkan melalui pelaksanaan uji coba terhadap peserta didik kelas VIII, sedangkan tahap evaluasi dimanfaatkan untuk menelaah tingkat kelayakan sekaligus efektivitas media yang telah dikembangkan. Rangkaian proses tersebut menunjukkan bahwa model ADDIE mampu memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang sistematis serta relevan dengan kebutuhan peserta.
2. Media *Game Based Learning* yang dikembangkan dinilai layak diterapkan pada pembelajaran. Dapat dilihat pada hasil uji validitas yang membuktikan bahwa semua butir instrumen memiliki nilai r -hitung lebih besar dibandingkan r -tabel sebesar 0,355 pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah responden sebanyak 31 siswa. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha

sebesar 0,935 yang termasuk dalam kategori sangat reliabel. Hasil tersebut menginisiasi konsistensi instrumen yang dipakai tinggi sehingga data yang diperoleh dinyatakan valid dalam menilai kelayakan media pembelajaran.

3. Peningkatan hasil belajar peserta didik berhasil diwujudkan melalui penerapan media *Game Based Learning*. Indikasi tersebut tercermin dari perolehan rata-rata nilai *pretest* yang semula berada pada angka 56,35 dan kemudian mengalami peningkatan menjadi 91,29 pada tahap *posttest*. Di samping itu, pengujian statistik menggunakan metode Wilcoxon menghasilkan taraf signifikansi sebesar $<0,001$ ($<0,05$), sehingga perbedaan yang substansial antara capaian belajar sebelum dan sesudah penggunaan media dapat dinyatakan signifikan. Efektivitas media yang dikembangkan semakin terafirmasi melalui capaian nilai *N-Gain* sebesar 0,8315 yang terklasifikasi dalam kategori tinggi, sehingga optimalisasi peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan secara empiris.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa rekomendasi berikut dirumuskan oleh peneliti sebagai bentuk pertimbangan akademik lanjutan:

1. Bagi pendidik, strategi pembelajaran berbasis *Game Based Learning* layak dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam penyelenggaraan pembelajaran IPA, terutama pada kajian zat aditif dan adiktif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, peningkatan keterlibatan peserta didik serta penciptaan atmosfer belajar yang lebih partisipatoris dan kondusif terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan diharapkan dapat diwujudkan oleh guru secara optimal.
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu memahami materi dengan lebih

mudah. Selama berlangsungnya proses pembelajaran, keaktifan peserta didik seyogianya ditumbuhkembangkan agar keterkaitan antara materi pembelajaran dan realitas kehidupan sehari-hari dapat mereka manifestasikan secara kontekstual.

3. Bagi sekolah/Madrasah, diminta untuk bisa mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas yang layak serta mendorong guru guna mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai pada perkembangan teknologi.
4. Pada peneliti berikutnya, sebaiknya mengembangkan media *Game Based Learning* pada materi lain serta melanjutkan penelitian dalam jumlah sampel secara lebih lebih besar agar mendapatkan hasil yang lebih menyeluruh. Selain itu, pengembangan media dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif agar media menjadi lebih menarik dan efektif.
5. Penelitian ini masih terdapat banyak keterbatasan, dari segi waktu, cakupan materi, maupun jumlah subjek penelitian. Dengan demikian, pengembangan media yang lebih optimal serta adaptif terhadap beragam situasi pembelajaran sepatutnya diupayakan melalui pelaksanaan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif