

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut.

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 24 Kota Bengkulu masih didominasi metode ceramah dan latihan soal. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas, dan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung, khususnya pada perkalian dan pembagian.

Pada tahap perencanaan dan pengembangan, telah disusun Game Design Document (GDD) yang memuat konsep permainan, alur cerita, desain soal, dan sistem umpan balik. Game dikembangkan menggunakan software RPG Maker MV dan menghasilkan produk berupa game berbasis website yang dapat dijalankan pada perangkat komputer, laptop, maupun handphone.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media berdasarkan respon siswa sebesar 91,32% dan berdasarkan respon guru sebesar 100%. Persentase kepraktisan gabungan yang dihitung menggunakan rata-rata berbobot sebesar 91,67%.

Dari hasil tes belajar, rata-rata nilai pre-test sebesar 62,50 dan rata-rata nilai post-test sebesar 85,00. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 22,50 poin. Nilai tertinggi tetap 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 30 menjadi 50. Jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 meningkat dari 1 siswa pada pre-test menjadi 10 siswa pada post-test.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,69. Distribusi kategori N-Gain terdiri atas 10 siswa pada kategori tinggi, 10 siswa pada kategori sedang, 3 siswa pada kategori rendah, dan 1 siswa tidak dihitung karena nilai pre-test dan post-test sama-sama 100.

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh data mengenai tingkat kepraktisan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis RPG Maker MV pada materi operasi hitung kelas III.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis game sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis RPG Maker MV dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam memahami materi. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong

guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game pada materi yang lebih luas atau dengan fitur permainan yang lebih variatif sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.