

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kuasi eksperimen dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran TIK, dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum adanya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan modul pada kelas kontrol memiliki tingkat penguasaan materi yang relatif sama. Setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan normalized gain diperoleh nilai gain untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,27 sedangkan nilai gain untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,60. Perbandingan peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan penerapan modul adalah sebesar 60% berbanding 27%. Dari hasil perhitungan uji  $t$ ,  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan demikian hipotesis dapat diterima, jadi kesimpulan terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

## **B. Rekomendasi**

Setelah melaksanakan penelitian dan membahas hasil penelitian quasi eksperimen dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran TIK. Penulis merekomendasikan agar media pembelajaran berbasis permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada setiap mata pelajaran.

