

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III yang telah dilaksanakan di SDN Cinunuk 01, berikut ini disimpulkan hasil penelitian yang didasarkan temuan, hasil analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan menggunakan uji statistika dengan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) 29.0.1.0. for windows*.

1. Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *game educaplay* dalam kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD. Berdasarkan hasil data yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen sudah mampu menjelaskan, menentukan, memerinci, serta menerapkan kalimat saran. Dengan demikian, H_1 diterima dengan tingkat signifikansi sebesar $<0,001$ (lebih kecil $\alpha = 0,05$).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media interaktif *game educaplay* dengan media gambar dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD. Berdasarkan hasil rata-rata *post-test*, ditunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil *uji independent sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,041 < 0,05$ dan selisih memiliki selisih perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol antara 0,247—12,226. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *game educaplay* dan media gambar keduanya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini beberapa implikasi penelitian penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD.

1. Penggunaan media interaktif *game educaplay* memberikan dampak positif berupa peserta didik aktif, menarik minat dan pemahaman belajar peserta didik pada materi kalimat saran Bahasa Indonesia.
2. Penggunaan media interaktif *game educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar dengan peserta didik dalam belajar.
3. Proses pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif *game educaplay* menjadi menyenangkan dan menambah pengalaman belajar yang baru karena peserta didik belajar sambil bermain.

Dengan memperhatikan implikasi-implikasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, sebaiknya melakukan pembiasaan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pihak sekolah dapat memberikan dukungan terhadap guru untuk menyediakan fasilitas seperti proyektor, dan lain-lain untuk menunjang pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran dengan berbasis teknologi agar dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang interaktif seperti *game educaplay* karena guru mudah mengakses dan memodifikasi yang sudah ada. Selain efektif dan efisien, penggunaan media interaktif *game educaplay* ini mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru ataupun bagi peneliti lain. Guru dapat menggunakan media interaktif *game educaplay* di sekolah sebagai alat untuk pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang telah dilakukan masih perlu diperbaiki agar lebih sempurna sehingga bagi peneliti lain yang ini melakukan penelitian dengan masalah yang

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu**

sama atau mengembangkan penelitian yang telah dilaksanakan. Peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini atau dapat meneliti dengan materi yang berbeda.

