

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pemaparan isi skripsi yang meliputi pemaparan latar belakang hingga mengumpulkan dan mengolah data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Game Card Assertive Heroes* dilatarbelakangi oleh terbatasnya variasi media pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan asertif siswa, khususnya dalam menghadapi situasi sosial seperti perundungan. Siswa cenderung pasif, kurang mampu menyampaikan pendapat secara tepat, serta belum memahami pentingnya menghormati hak diri dan orang lain. Media pembelajaran *Game Card Assertive Heroes* didesain menggunakan aplikasi *Canva Design* dengan tampilan visual yang menarik, warna cerah, dan ilustrasi tokoh serta situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Media pembelajaran *Game Card Assertive Heroes* divalidasi oleh tiga ahli sebelum kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagai uji coba media. Media ini mendapatkan persentase 96% dari ahli media, 97% dari ahli materi, dan 96% dari praktisi. Sehingga media ini termasuk ke dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada kemampuan asertif siswa.
3. Produk akhir media pembelajaran *Game Card Assertive Heroes* diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari tiga validator. Sehingga peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran diantaranya:
  - a. Mengganti beberapa objek siswa yang belum sesuai dengan karakter siswa di Indonesia yang memakai seragam.
  - b. Menambahkan keberagaman pada siswa seperti siswa berkacamata, siswa berkerudung, dan lainnya.
  - c. Mengganti objek siswa yang berambut merah dan sepatu yang kurang tepat.

- d. Memperhatikan penggunaan kalimat dalam *bubble* percakapan agar menggunakan kalimat yang efektif.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan asertif siswa kelas IV maka peneliti melakukan implementasi di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kuningan sebanyak 2 (dua kali) pertemuan. Hasil skor rata-rata *pre-test* adalah 65 dan skor rata-rata *post-test* adalah 91,1. Dihitung menggunakan rumus N-Gain dan memperoleh hasil nilai 0,75 yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Game Card "Assertive Heroes"* dapat meningkatkan kemampuan asertif siswa. Saat uji coba dilakukan, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan tertib dan seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa lebih interaktif dalam pembelajaran.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dilakukan oleh beberapa pihak meliputi pemanfaatan media hingga penyempurnaanya, yakni sebagai berikut:

1. Guru  
Guru dapat mengikuti pelatihan atau *workshop* mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif agar dapat meningkatkan kompetensi dalam merancang serta mengimplementasikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *Game Card Assertive Heroes* sebagai alat untuk menunjang pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Kepala Sekolah  
Kepala sekolah dapat memogramkan pelatihan serta memfasilitasi guru dalam mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis permainan.
3. Peneliti Selanjutnya  
Bagi peneliti selanjutnya diharapkan:
  - a. Media pembelajaran yang dikembangkan harus dilengkapi dengan panduan yang mudah dipahami secara mandiri oleh siswa.

- b. Implementasi media pembelajaran *Game Card Assertive Heroes* lebih dari dua kali pertemuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan asertif.
- c. Usahakan untuk mengombinasikan media pembelajaran ini dengan metode atau model pembelajaran lainnya, agar proses pembelajaran lebih interaktif dan mendalam.
- d. Contoh ilustrasi yang digunakan dalam media dapat ditambahkan beberapa variasi soal atau tantangan agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- e. Semoga penelitian pengembangan dan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bacaan. Pengembangan dan penelitian juga dapat disempurnakan kembali oleh peneliti selanjutnya.