

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan temuan yang disajikan dalam Bab IV, dapat diambil kesimpulan bahwa model *RADEC* berbantuan *game* interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik fase B. Berikut disajikan kesimpulan dari temuan penelitian ini:

5.1.1 Sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif, pemahaman konsep IPAS peserta didik masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan data nilai *pretest*, pemahaman konsep IPAS peserta didik pada materi keragaman budaya berada pada rentang sangat rendah hingga tinggi, dengan mayoritas peserta didik yang berada pada kategori cukup, rendah, hingga sangat rendah.

5.1.2 Setelah mendapatkan perlakuan menggunakan model *RADEC* berbantuan *game* interaktif, pemahaman konsep IPAS peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagian peserta didik menunjukkan pemahaman konsep IPAS dengan kategori cukup hingga sangat tinggi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang berada pada rendah, sehingga perlu adanya pendampingan lebih lanjut untuk mencapai pemerataan pemahaman di seluruh peserta didik.

5.1.3 Penggunaan Model *RADEC* berbantuan *game* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik fase B terbukti memberikan pengaruh yang signifikan. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test* pemahaman konsep IPAS. Selain itu, hasil uji *N-Gain* yang berada pada kategori sedang. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep IPAS materi keragaman budaya pada peserta didik fase B setelah diberikan perlakuan.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan penelitian, maka terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan antara lain sebagai berikut:

- 5.2.1 Bagi pendidik, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman konsep IPAS peserta didik, khususnya pada materi keragaman budaya. Mengingat dalam model *RADEC* berbantuan *game* interaktif terdapat 5 tahapan, maka dalam penerapannya disarankan agar pendidik dapat mempersiapkan pembelajaran dengan optimal, baik dalam hal pembagian waktu, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan memahami karakter masing-masing peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.
- 5.2.2 Bagi peneliti, peneliti menyarankan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk studi penelitian selanjutnya, baik yang berkaitan dengan materi keragaman budaya maupun model *RADEC* berbantuan *game* interaktif. Selain itu, peneliti juga menyarankan bagi penelitian selanjutnya untuk meneliti model *RADEC* berbantuan *game* interaktif pada materi pelajaran yang berbeda, jenjang sekolah yang berbeda, dan pada aspek yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam.