

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh *Game* MITGAMI berbasis *Scratch*-STEAM terhadap pemahaman kesiapsiagaan gempa bumi siswa sekolah dasar dan menilai pengaruh media pembelajaran berbasis *PowerPoint* terhadap pemahaman kesiapsiagaan gempa bumi siswa sekolah dasar serta membandingkan efektivitas antara media pembelajaran menggunakan *Game* MITGAMI dan media *PowerPoint* terhadap pemahaman kesiapsiagaan gempa bumi siswa dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* MITGAMI terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman kesiapsiagaan gempa bumi siswa kelas V SD. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil nilai tes akhir dibandingkan dengan tes awal, sehingga hipotesis alternatif dapat diterima dan hipotesis nol ditolak. Media *Game* MITGAMI efektif terhadap pemahaman kesiapsiagaan bencana gempa bumi siswa.
2. Media pembelajaran berupa *PowerPoint* juga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kesiapsiagaan siswa, hal ini terlihat dari peningkatan hasil nilai tes akhir dibandingkan dengan tes awal, sehingga hipotesis alternatif dapat diterima dan hipotesis nol ditolak.
3. Terdapat pengaruh terhadap peningkatan pemahaman kesiapsiagaan gempa bumi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Game* MITGAMI dan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*. Namun, Analisis data yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua media pembelajaran tersebut. Dengan begitu media *Game* MITGAMI lebih efektif dalam Meningkatkan pemahaman kesiapsiagaan siswa dibandingkan dengan media *PowerPoint*.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Sekolah diharapkan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *Game* seperti MITGAMI dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Kebencanaan gempa bumi, agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan pemahaman materi lebih mendalam.

2. Guru

Guru perlu diberikan pelatihan tentang pemanfaatan media *Game* MITGAMI dalam pembelajaran agar dapat optimal digunakan dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang ada.

3. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk terus mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran berbasis *Game* dalam materi kebencanaan dengan mengintegrasikan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*), mengingat penelitian serupa masih relatif jarang dilakukan di Indonesia.