

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV mengenai pengaruh penggunaan *game* edukasi "Matematika Seru" terhadap pemahaman konsep operasi hitung dasar siswa kelas III SD, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengaruh Pemahaman Konsep Operasi Hitung Dasar pada Kelas Eksperimen
Penggunaan *game* edukasi "Matematika Seru" memberikan pengaruh pemahaman konsep operasi hitung dasar yang signifikan pada siswa kelas III. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai *pretest* pada *posttest*, dengan pengaruh yang signifikan berdasarkan *uji paired samples t-test*. Selain itu, nilai *N-Gain* rata-rata kelas eksperimen termasuk kategori sedang, yang menunjukkan pengaruh kemampuan siswa setelah menggunakan *game* edukasi.
- b. Pengaruh Pembelajaran Konvensional terhadap Pemahaman Konsep
Metode pembelajaran konvensional juga memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep operasi hitung dasar siswa kelas III, dengan pengaruh rata-rata nilai *pretest* pada *posttest*, serta nilai signifikansi *uji paired samples t-test*. Namun, nilai *N-Gain* kelas kontrol termasuk kategori rendah, menunjukkan pengaruh yang relatif lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen.
- c. Perbedaan Signifikan antara Penggunaan *Game* Edukasi "Matematika Seru" dan Pembelajaran Konvensional
Analisis perbandingan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep operasi hitung dasar, dengan nilai signifikansi *independent samples t-test* sebesar $0,000 < 0,05$. *Effect Size Cohen's d* sebesar 1,445 mengindikasikan

pengaruh metode pembelajaran menggunakan game edukasi yang sangat besar dibandingkan metode konvensional.

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan penelitian selanjutnya, di antaranya:

- a. Pertama, sampel yang digunakan terbatas pada satu sekolah dengan jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga hasil penelitian ini kurang dapat digeneralisasi secara luas pada populasi siswa kelas III secara umum.
- b. Kedua, durasi pelaksanaan penelitian tergolong singkat sehingga pengaruh penggunaan *game* edukasi "Matematika Seru" terhadap pemahaman konsep operasi hitung dasar hanya teramati dalam jangka waktu pendek, tanpa melihat dampak jangka panjangnya.
- c. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada aspek pemahaman konsep operasi hitung dasar, tanpa mengkaji aspek lain yang juga penting seperti motivasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, atau kreativitas siswa.
- d. keempat, pengumpulan data yang hanya mengandalkan tes *pretest* dan *posttest* tanpa data kualitatif seperti wawancara membuat gambaran mengenai respon dan pengalaman siswa terhadap penggunaan *game* edukasi menjadi kurang mendalam.

Oleh karena itu, bagi penelitian selanjutnya diberikan saran sebagai berikut:

- a. Disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak sekolah dan jumlah sampel yang lebih besar untuk meningkatkan validitas dan generalisasi hasil penelitian. Penelitian dapat dilakukan di berbagai jenjang kelas dan wilayah yang berbeda.
- b. Penelitian dengan durasi yang lebih panjang perlu dilakukan agar dapat mengamati dampak penggunaan *game* edukasi dalam jangka waktu lebih lama, termasuk apakah peningkatan pemahaman konsep dapat bertahan dan berlanjut.

- c. Peneliti selanjutnya dapat menambah variabel lain seperti motivasi belajar, minat siswa, keterampilan pemecahan masalah, atau aspek afektif lain yang dipengaruhi oleh penggunaan *game* edukasi sehingga memberikan gambaran lebih komprehensif.
- d. Peneliti juga dapat mengembangkan variasi *game* edukasi atau media interaktif lain yang lebih beragam dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.