

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif sesudah menggunakan model *Instructional Game Puzzle Maze* pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang

Simpulan dari penelitian dapat diuraikan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan model *Instructional Game Puzzle Maze* ternyata sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menghafal (*remember*) pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lembang. Berdasarkan hal itu, *Instructional Game Puzzle Maze* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis komputer yang menunjang kegiatan pembelajaran menyenangkan untuk kegiatan pembelajaran IPA Terpadu yang menuntut siswa untuk dapat mengenali dan mengingat suatu materi atau contoh dalam materi gaya sehingga siswa dapat menyebutkannya kembali.
2. Penggunaan model *Instructional Game Puzzle Maze* juga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (*understand*) pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lembang. Berdasarkan hal itu, *Instructional Game Puzzle Maze* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis komputer yang menunjang kegiatan pembelajaran menyenangkan untuk kegiatan pembelajaran IPA Terpadu pada materi gaya yang menuntut siswa untuk dapat menafsirkan memberikan

contoh, mengklasifikasikan, meringkas, membandingkan, dan menjelaskan kembali suatu materi, khususnya materi gaya.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan terbukti bahwa model ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menghafal dan aspek memahami dalam mata pelajaran IPA Terpadu pada materi gaya siswa SMP Negeri 1 Lembang, maka dari itu peneliti mengajukan saran yang berkenaan dengan penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagi Pihak sekolah

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model *Instructional Game Puzzle Maze* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran IPA Terpadu pada materi gaya. Untuk itu pihak sekolah disarankan untuk menggunakan model *Instructional Game Puzzle Maze* dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi gaya.

Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan model *Instructional Game Puzzle Maze* ini sebagai alternatif pada proses pembelajaran IPA Terpadu khususnya pada materi gaya dalam memanfaatkan fasilitas sekolah yang sudah memadai agar lebih efektif dan efisien serta lebih menyenangkan. Semoga dengan adanya hasil penelitian ini bisa menginspirasi guru untuk lebih serius dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer khususnya model *instructional game* dalam mata pelajaran IPA Terpadu pada materi yang lain.

2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penggunaan model *Instructional Game* dalam pembelajaran merupakan sebuah inovasi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Materi disajikan dalam bentuk yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dengan mata kuliah pembelajaran berbasis komputer, dan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut tentang penggunaan model *instructional game* pada proses pembelajaran. Kedepannya untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih memperdalam proses pengembangan *instructional game* untuk materi ajar dan mata pelajaran lainnya, sehingga akan dihasilkan *instructional game* yang lebih baik. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan model ini dengan menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*).

Penelitian menggunakan model *instructional game* dengan konsep *puzzle maze* ini belum memiliki pembandingan, baik dalam sampel yang tidak menggunakan *instructional game* dalam pembelajaran IPA Terpadu maupun dengan sampel yang memperoleh *treatment* lain seperti menggunakan model pembelajaran atau media pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, para peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan pembandingan dalam meneliti model ini.