

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Gambaran hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media komputer model game memberikan pengaruh yang sangat berbeda secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa Kelas IV di SDN Tegallaja dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini biasa digunakan oleh guru pada mata pelajaran IPS.

Secara lebih khusus, kesimpulan diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Penggunaan komputer model game pada mata pelajaran IPS memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan sistem pembelajaran yang selama ini digunakan guru pada mata pelajaran IPS memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa antar siswa yang belajar dengan menggunakan media komputer model game berbeda dengan siswa yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Penggunaan media komputer model game lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional.

B. Rekomendasi

Rekomendasi diberikan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang dilakukan dan diberikan kepada semua pihak, baik Jurusan Pedagogik, guru mata pelajaran IPS, siswa, maupun tenaga kependidikan, dan para pemerhati pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Bagi Jurusan Pedagogik

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi disiplin ilmu pendidikan dasar.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran dikelas.
- c. Komputer model game yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diberikan di Jurusan Pedagogik.
- d. Lembaga yang bergerak di bidang media pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi keberadaan Komputer model game sebagai wujud kepedulian terhadap pengembangan media pendidikan.

2. Bagi Pihak SDN Tegallaja

- a. Penggunaan media komputer model game untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu dapat dipergunakan sebagai suatu alternatif penggunaan media bagi guru.
- b. Penggunaan media komputer model game dalam mata pelajaran IPS diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam

mengembangkan kreatifitas mereka dalam menyusun dan merancang metode dan media pembelajaran.

- c. Penggunaan media komputer model game pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadi motivasi bagi keberhasilan kegiatan belajar siswa.

3. Bagi Penelitian lebih lanjut

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media komputer model game. Sudah selayaknya media ini dijadikan sebagai kesempatan yang baik untuk mengembangkan media pendidikan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada pada saat ini.
- b. Mengkaji lebih jauh lagi penggunaan media komputer model game dengan melibatkan variabel lain dan pengambilan populasi dengan skala lebih besar.
- c. Lebih memperluas dan memperdalam kajian yang baik dan berkaitan dengan segi konseptualnya maupun aplikasi dari pogram media komputer model game.
- d. Melakukan penelitian dengan menggunakan media komputer model game pada pokok bahasan selanjutnya.
- e. Melakukan penelitian dengan menggunakan program media komputer model game pada mata pelajaran lain.