

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri Penggung, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, penerapan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat pelaksanaan aktivitas belajar pada kegiatan siklus I menggunakan metode ceramah, siswa belum semangat dalam melakukan pembelajaran. Kemudian ketika guru dibantu peneliti menampilkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara lewat proyektor sebagai media pembelajaran, siswa pun mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun dilihat dari nilai rata-rata tes formatif siswa menunjukkan belum adanya peningkatan yang cukup baik.

Dalam proses meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di Indonesia, maka peneliti melakukan kegiatan pada siklus II. Adapun media yang digunakan masih serupa, namun pada kegiatan siklus II materi yang ditampilkan lebih rinci dan tertata. Pada saat pelaksanaan siklus II kegiatan belajar yang menggunakan *game* Marbel Budaya Nusantara siswa mulai terbiasa dan antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, maka hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Yang di mana dapat terlihat dari nilai rata-rata siswa yang sudah melebihi KKM, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum tuntas.

Peneliti melanjutkan kegiatan siklus III agar siswa semakin memahami materi dan terbiasa menggunakan *game* Marbel Budaya Nusantara dalam mempelajari materi keragaman budaya. Materi dan soal tes formatif yang dijelaskan tiap siklus selalu berbeda, agar menambah wawasan siswa. Dari

kegiatan siklus III menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang sangat baik. Dapat dilihat dari siswa bersemangat dalam belajar, aktif dalam diskusi, aktif dalam bertanya dan berpartisipasi dalam kelompok. Sehingga pada kegiatan siklus III ini menghasilkan hasil belajar siswa yang sangat baik dalam pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya.

Kedua, hasil implementasi perolehan hasil observasi dari aktivitas guru pada kegiatan siklus I dapat diperoleh nilai persentase yaitu 70%, siklus II diperoleh nilai persentase yaitu 90%, sedangkan perolehan nilai persentase pada kegiatan siklus III yaitu 100%. Dari hasil perolehan aktivitas siswa pada kegiatan siklus I mendapatkan nilai rata-rata 51,5, dengan nilai persentase yaitu 51,5%, lalu pada kegiatan siklus II nilai rata-ratanya 70,5 dengan nilai persentasenya 70,5%, sedangkan kegiatan siklus III mendapatkan nilai rata-rata 85,5 dan nilai persentasenya 85,5%. Hasil dari lembar kerja kelompok pada kegiatan siklus I memperoleh skor rata-rata yaitu 73 dan persentase tuntas KKM 70%, kemudian perolehan skor rata-rata pada kegiatan siklus II yaitu 84 dengan persentase tuntas KKM 80%, sedangkan kegiatan siklus III memperoleh skor rata-rata 87,5 dengan persentase tuntas yaitu 100%.

Data hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar soal tes formatif. Pada kegiatan siklus I mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase lulus KKM sebesar 55%, kemudian pada kegiatan siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5 dengan persentase lulus KKM sebesar 62,5%. Sedangkan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dengan persentase lulus KKM sebesar 92,5%. Hal ini dapat dilihat menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara.

B. Rekomendasi

1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan.

2. Bagi Guru

Guru harus memiliki banyak media untuk bahan mengajar juga seorang guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara, guru wajib menguasai keterampilan dalam memakai komputer dan proyektor.

3. Bagi Sekolah

Mengingat media pembelajaran dengan dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan media pembelajaran tersebut dan memfasilitasi dengan baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa, tetapi lebih berfokus pada budaya Banten.