

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan Model *Instructional Games* Aplikasi GCompris memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada domain kognitif aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan dalam mata pelajaran Matematika pada siswa Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung.

Secara Khusus Penelitian ini dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan Model *Instructional Games* aplikasi GCompris memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada domain kognitif aspek pengetahuan dalam mata pelajaran Matematika pada siswa Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung.
2. Penggunaan Model *Instructional Games* aplikasi GCompris memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada domain kognitif aspek pemahaman dalam mata pelajaran Matematika pada siswa Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung.
3. Penggunaan Model *Instructional Games* aplikasi GCompris memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil

belajar siswa pada domain kognitif aspek penerapan dalam mata pelajaran Matematika pada siswa Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung.

Sesuai dengan kesimpulan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model *Instructional Games* aplikasi GCompris dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mempunyai banyak jenis *games* edukasi yang baik digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Saran – Saran yang dapat peneliti sampaikan berkenaan dengan kegiatan penelitian dan hasil penelitian yang telah di laksanakan antara lain :

1. Untuk Tenaga Pendidik dan sekolah
 - a. Penggunaan *Games* Edukasi GCompris diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif media bagi pengajar dalam mengajar, sehingga dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Penggunaan *Games* Edukasi Gcompris dalam pelajaran matematika diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pengajar dalam mengembangkan kreatifitas pengajar dalam menyusun dan merancang metode dan media pengajaran khususnya menggunakan teknologi komputer.

2. Untuk Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
 - a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu Matematika khususnya dalam Operasional Bilangan
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas.
3. Bagi Peneliti Lebih lanjut
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan Game Edukasi GCompris pada pembelajaran.
 - b. Mengkaji lebih jauh lagi penggunaan Game Edukasi GCompris dengan melibatkan variabel lain dan pengambilan populasi dengan skala yang lebih besar.
 - c. Lebih memperluas dan memperdalam kajian yang baik yang berkaitan dengan segi konseptualnya maupun aplikasi dari game ini.
 - d. Melakukan penelitian dengan menggunakan Game Edukasi Gcompris pada mata pelajaran lain.