

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan gambaran hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh selama penelitian, maka dapat ditarik simpulan secara umum bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan *game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) lebih efektif daripada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media buku elektronik. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media buku elektronik pada kelas kontrol.

Secara khusus, simpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media buku elektronik ranah kognitif aspek mengingat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan bahan kimia dalam makanan.
2. *Game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media buku elektronik ranah kognitif aspek memahami pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan bahan kimia dalam makanan.

3. *Game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media buku elektronik ranah kognitif aspek mengaplikasikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan bahan kimia dalam makanan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat ditingkatkan dengan menggunakan *game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*). Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan ide dan acuan bagi berbagai pihak dalam mengembangkan penerapan teknologi komputer dalam pendidikan. Oleh karena itu penulis memiliki beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, yaitu:

1. Bagi Guru

Dalam proses belajar mengajar, diperlukan alat bantu atau media pembelajaran untuk merangsang motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat tercapai secara maksimal. Dalam hal ini guru sangat berperan untuk menentukan media apa yang akan digunakan berdasarkan dengan kajian materi yang akan diberikan kepada siswa. Sehingga guru harus mengetahui terlebih dahulu gaya belajar siswa, untuk menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pada hasil penelitian ini, diperoleh hasil bahwa *game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Maka *game* pembelajaran dengan konsep

RPG (*role playing game*) ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media bagi guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan keefektifan proses dan hasil pembelajaran baik itu untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam maupun mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, penggunaan *game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*) ini dapat memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan, dan merancang metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan pemanfaatan teknologi komputer.

2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Perkembangan Teknologi dan Informasi pada saat ini merupakan hal yang perlu tanggap secara bijaksana. Salah satu manfaatnya bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai lembaga yang secara akademis mempelajari pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam hal mengefektifkan kegiatan belajar adalah dengan bertambahnya bahan untuk memperkaya konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi secara teori dan praktek untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses belajar-mengajar bagi seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sehingga mampu mencetak ahli-ahli dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selain itu diharapkan bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi selalu menghasilkan dan mengembangkan produk media dengan berbagai metode pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selain itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam lagi tentang *game* pembelajaran dengan konsep RPG (*role playing game*), baik itu dari segi rancangan ataupun dari segi penyajian konten yang lebih kreatif dan inovatif, tentunya dengan pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, serta dengan populasi yang lebih besar.