

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media game untuk materi mata uang dilakukan dengan acuan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan telah diadaptasikan menjadi 4-P. model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Namun karena keterbatasan waktu, peneliti ini hanya dilakukan sampai tahap ketiga saja yaitu tahap pengembangan (*develop*). Hasil pengembangan media game pada pokok bahasan mata uang dapat dikatakan baik, karena media pembelajaran dengan game yang berupa media uang mainan dan media barang-barang yang dijual, serta aturan permainan dan perangkatnya, telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Media game pada pokok bahasan mata uang dikatakan valid, karena data hasil validasi yang dilakukan oleh validator (para ahli) media pembelajaran yang dikembangkan valid dengan rata-rata nilai validitasnya 3,36 (dengan nilai maksimum 4,00).

2. Media game pada pokok bahasan mata uang dikatakan praktis, karena berdasarkan data validasi secara umum dan hasil lembar kerja siswa telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Pada data hasil validasi secara umum, 3 validator menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan hasil lembar kerja siswa dari ujicoba terbatas media game, ketiga siswa dapat dikatakan tuntas karena siswa dapat menjawab benar lebih atau sama dengan 75%.
3. Media game pada pokok bahasan mata uang dikatakan efektif, karena skor tes hasil belajar semua siswa telah mencapai ketuntasan belajar, dengan peroleha skor tiap semua siswa  $\geq 65$ . Serta respon siswa terhadap media game sangat positif dengan persentase 93,75%.
4. Media game pada pokok bahasan mata uang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara rata-rata, karena ada peningkatan nilai rata-rata dari semua siswa siswa antara tes satu dengan tes dua yaitu sebesar 2,67.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran tentang media pembelajaran dengan media game berikut ini :

1. Sebaiknya validasi media dilakukan oleh lebih banyak para ahli, sehingga validitas media game lebih tinggi. Selain itu, dengan validator yang beragam,

peneliti dapat memperoleh banyak saran untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.

2. Pada tes hasil belajar, sebaiknya tes diberikan sesaat setelah siswa menyelesaikan tugas-tugasnya pada media pembelajaran, agar ingatan dan pemahaman siswa masih kuat. Dalam penelitian ini, tes hasil belajar diberikan setelah siswa menggunakan media game.
3. Berdasarkan fakta ditemui di lapangan pada saat ujicoba terbatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :
  - a. Sebaiknya, media game diterapkan kepada semua siswa, bahasa yang digunakan sesederhana mungkin, agar memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media game tersebut.
  - b. Pada saat ujicoba terbatas usahakan siswa benar-benar dalam keadaan siap, baik siap secara materi prasyarat maupun kesiapan siswa dalam penguasaan materi dengan menggunakan game. Karena kekurangsiapan dalam hal ini dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan khususnya untuk anak tunagrahita.