BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Dari hasil proyek pengembangan yang dselenggarakan oleh peneliti maka didapat kesimpulan bahwasanya pada penelitian ini menghasilkan produk yakni Media Pembelajaran *Game* Edukasi *"who wants to be a millionaire*" pada Mata Pelajaran PPKn materi Kebangkitan Nasional untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP N 18 Kota Jambi. Pengembangan media dilakukan menyesuaikan langkah-langkah prosedural pada metode Pengembangan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Hasil validasi materi pada produk media pembelajaran interaktif ini dikatakan valid dengan persentase 77%. Selanjutnya yaitu validasi media dikatakan sangat valid dengan persentase 88% dengan kategori sangat layak. Kemudian, validasi ahli bahasa dikatakan sangat valid dengan persentase 83 % dengan kategori sangat layak. Produk media pembelajaran interaktif ini juga dilakukan uji kepraktisannya yaitu melalui uji coba perorangan untuk mengetahui respon guru, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan untuk mengetahui respon siswa dan hasil datanya akan dianalisis menggunakan skali likert. Hasil angket respon guru dikategorikan sangat praktis dengan persentase 96%. Sedangkan untuk hasil uji coba kelompok kecil yang

dilakukan kepada 6 orang siswa dengan kriteria siswa berkemampuan rendah, sedang dan tinggi, dikategorikan sangat praktis dengan persentase 90%. Selanjutnya untuk hasil uji coba kelompok besar dengan jumlah 26 orang siswa atau satu kelas dikategorikan sangat praktis dengan persentase 93%.

Ketercapaian tujuan penelitian diketahui dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran game kuis edukasi "who wants to be a millionaire"pada materi kebangkitan nasional di kelas VIII B SMP Negeri 18 Kota Jambi. Berdasarkan hasil post-test siswa yang tuntas sebanyak 31 orang siswa dan yang belum tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Hasil persentase yang tuntas sesuai KKM untuk mata pelajaran PPKn adalah 70. Dari hasil perhitungan persentase tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game* kuis edukasi "*who wants to be millionaire*"ini telah memenuhi standar ketuntasan kelas yaitu 97% siswa telah tuntas. Penilaian aktivitas dan tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game* kuis edukasi *"who wants to be a millionaire"* pada materi kebangkitan nasional dapat disimpulkan bahwa media ditanggapi dengan sangat baik atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran sangat positif.

5.2 IMPLIKASI

Implikasi dari penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan media Pembelajaran *game* kuis edukasi "who wants to be a millionaire" pada untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi kebangkitan nasional di kelas VIII B SMP Negeri 18 Kota Jambi adalah dapat menjadi salah satu media pembelajaran dan juga dapat dijadikan sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahami materi kebangkitan nasional.

5.3 SARAN

Adapun saran penelitian sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Penulis menyarankan kepada guru mata pelajaran PPKn untuk menggunakan media pembelajaran *game* kuis edukasi "*who wants to be a millionaire*" pada materi kebangkitan nasional di kelas VIII B SMP Negeri 18 Kota Jambi.

2. Penulis juga menyarankan untuk peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi dengan variasi-variasi lain dan dengan menggunakan *software* lainnya