

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran Edu games E-Congklak berbasis HOTS ini menghasilkan produk berupa permainan edukatif digital yang memadukan unsur permainan tradisional congklak dengan teknologi modern. Media ini dikembangkan dengan model ASSURE yang mencakup enam tahapan sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa pada materi Keanekaragaman Hayati.
2. Hasil penilaian guru biologi menunjukkan bahwa media Edu games E-Congklak memperoleh skor rata-rata 95,71% dengan kategori sangat baik, menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran biologi.
3. Hasil respon siswa terhadap penggunaan media menunjukkan skor rata-rata 88,33% dengan kategori sangat baik, yang berarti media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
4. Dari segi efektivitas, hasil uji pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata dari 58,65 menjadi 83,50, dengan nilai N-Gain sebesar 0,613 (kategori sedang) dan hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $Z = -3,927$ dengan Sig. 0,000 ($<0,05$) serta effect size sebesar 0,88 yang menunjukkan pengaruh kuat terhadap peningkatan hasil

belajar. Dengan demikian, penggunaan *Edu games E-Congklak* berbasis HOTS terbukti efektif, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran biologi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi sains siswa SMA..

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Media *Edu games E-Congklak* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Biologi yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Guru dapat menggunakannya untuk memperkaya variasi metode pembelajaran di kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Bagi Siswa: Media ini dapat membantu siswa memahami konsep sistem pernapasan secara lebih mudah melalui aktivitas bermain sambil belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis.
3. Bagi Sekolah: Produk ini dapat menjadi sarana pembelajaran digital yang mendukung program sekolah berbasis teknologi dan penguatan literasi sains.
4. Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk pengembangan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta penelitian lanjutan yang mengeksplorasi pengaruh media terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa.

5.3 Saran

1. Guru disarankan untuk menggunakan *Edu games E-Congklak* secara berkala sebagai variasi media pembelajaran, terutama pada materi yang sulit dipahami siswa, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

2. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti proyektor, komputer, atau perangkat mobile yang memadai.
3. Mengembangkan media ini dengan fitur interaktif tambahan seperti skor otomatis atau umpan balik digital.
4. Melakukan penelitian dengan sampel yang lebih luas dan pada jenjang pendidikan berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas media.
5. Meneliti pengaruh media ini tidak hanya pada ranah kognitif tetapi juga pada ranah afektif (motivasi belajar) dan psikomotor (keterampilan)