

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

*Game Baamboozle* sangat berpengaruh pada pembelajaran IPA khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat terlihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *game Baamboozle* sebagai media pembelajaran. *Game* yang dirancang dengan baik dapat menyajikan materi sistem pencernaan manusia secara interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan materi yang diperoleh. Selain itu, elemen tantangan dalam *game* mampu merangsang rasa ingin tahu dan motivasi belajar, yang secara langsung berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan begitu penggunaan *game* edukatif seperti *Baamboozle* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan pengujian N-Gain menunjukkan hasil yang beragam yaitu terdapat 13 siswa kategori tinggi, 13 siswa kategori sedang, dan 5 siswa kategori rendah yang berarti *game Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Rata-rata hasil yang diperoleh dari *pretest posttest* setelah penerapan pembelajaran menggunakan *game Baamboozle* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari 43 menjadi 78. Berdasarkan hasil observasi berpikir kritis siswa dari 20 indikator pernyataan

berpikir kritis, mendapatkan total skor 62 yang berarti hasil 77,5% termasuk dalam kategori "Baik". Dan respon siswa terhadap penggunaan *game Baamboozle* sebesar 84% tergolong kedalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa puas, terlibat, dan antusias dengan penggunaan *game Baamboozle* dalam pembelajaran.

## 5.2 Saran

Pada hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang bisa diambil untuk memperbaiki dan mengoptimalkan pemanfaatan *game Baamboozle* dalam konteks pembelajaran IPA di kelas V-A SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Guru perlu memahami dengan baik cara mengintegrasikan *game* ini dalam proses pembelajaran, memilih konten yang sesuai, dan memanfaatkan fitur-fitur interaktifnya secara optimal untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Konten *game Baamboozle* perlu disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa ditingkat SD. Hal ini melibatkan pemilihan kata-kata, konsep, atau materi yang relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dikelas V-A, sehingga penerapan *game* ini benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam rangka kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan siswa, dilanjutkan agar penerapan *game baamboozle* tidak hanya diintegrasikan dalam pembelajaran dikelas, tetapi juga bisa dipakai secara mandiri oleh siswa sebagai alat bantu belajar diluar jam pelajaran. Dengan demikian, pengalaman belajar yang interaktif dapat terus dijaga, memperkuat pemahaman siswa, dan membantu meningkatkan prestasi mereka secara keseluruhan.