BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang relevan, memberikan alasan logis, serta menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Dengan demikian, media edugame terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Berdasarkan analisis data penelitian menunjukkan bahwa Penerapan media Edugame berpengaruh signifikat terhadap kemampuan berfikir kritis siswa melalui penyajian materi dalam bentuk permainan yang interaktif, menantang, dan kontekstual. Saat bermain, siswa dituntut untuk memahami informasi, menganalisis soal, memilih jawaban yang tepat, serta memecahkan masalah dengan strategi tertentu. Proses ini membuat siswa lebih aktif dalam menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi pembelajaran, melatih kemampuan berpikir logis, dan mendorong mereka untuk mengambil keputusan berdasarkan alasan yang tepat. Dengan demikian, edugame bukan hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa.
3. Kendala saat melakukan penerapan media yaitu pada Jaringan/Perangkat Apabila edugame berbasis online, Permasalahan yang muncul masih rendahnya

pemahaman tentang penggunaan media edugame, Kendala Konsentrasi Siswa Beberapa siswa tidak terlalu fokus pada permainan Dan kendala lainnya Waktu pembelajaran terkadang kurang mencukupi Untuk kendala dijaringan/perangkat dengan solusi Guru menyiapkan alternatif berupa versi offline atau media cadangan (seperti gambar atau lembar kerja) sehingga pembelajaran tetap berjalan meskipun jaringan bermasalah. Memberi pemahaman yang cocok untuk siswa terkait media edugame, Kendala konsentrasi solusinya Guru menekankan aturan penggunaan edugame, memberikan arahan di awal bahwa tujuan bermain bukan hanya bersenang-senang tetapi juga belajar. Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa melakukan refleksi atau diskusi agar hasil permainan dikaitkan dengan materi IPAS. Dan untuk solusi terakhir di kendala diwaktu yaitu Guru merancang jadwal penggunaan edugame secara lebih terstruktur, misalnya hanya pada bagian penguatan materi atau evaluasi, agar waktu pembelajaran tetap efisien. Penggunaan game edukasi tentu menjadi salah satu alternatif yang bisa dipertimbangkan.

Kelemahan

Penelitian ini mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan soal berfikir kritis namun hasil kemampuan berfikir kritis siswa tidak di ukur secara detail sehingga hasil yang ditampilkan berupa edugame kuantitatif semata. Hal ini tidak dapat menjelaskan analisis sebab akibat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan mengembangkan media edugame yang mendorong siswa aktif berpikir, berdiskusi, dan terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah.
2. Bagi Siswa, diharapkan aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan berani mengemukakan ide saat menyelesaikan masalah.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, disarankan penerapan media edugame pada materi lain atau jenjang berbeda untuk melihat dampak yang lebih mengemukakan ide saat menyelesaikan masalah.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, disarankan penerapan media edugame pada materi lain atau jenjang berbeda untuk melihat dampak yang lebih.