

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran Game Pendidikan Sains (GEMPA) menunjukkan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di SDN 2 Ngawen. Data yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa di kelas kontrol, skor pretest memiliki nilai minimum 45 dan nilai maksimum 52, dengan rata-rata 48,5. Setelah posttest dilakukan, skor minimum meningkat menjadi 46 dan skor maksimum mencapai 70, dengan rata-rata 66,4. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar di kelas kontrol sebesar 36,91%. Namun, peningkatan ini tidak dianggap signifikan.

Di sisi lain, di kelas eksperimen, skor pra-tes menunjukkan nilai minimum 46 dan maksimum 54, dengan rata-rata 49,6. Setelah intervensi diberikan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan skor minimum 79 dan skor maksimum 87, serta rata-rata 83,0. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dengan peningkatan sebesar 75,4%. Temuan ini didukung oleh hasil uji t sampel independen, yang menunjukkan tingkat signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari ambang batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, menunjukkan bahwa penggunaan media GEMPA berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SDN 2 Ngawen.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dihasilkan dari studi ini, penulis mengusulkan beberapa rekomendasi yang perlu diterapkan di SDN 2 Ngawen sebagai berikut:

1. Penggunaan smartphone harus dibatasi secara jelas agar siswa tidak mengabaikan tanggung jawab akademik mereka, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Pengawasan diperlukan dalam penggunaan smartphone agar siswa dapat menggunakan sebagai sumber belajar dan menghindari konten negatif yang mungkin ada.
3. Kerja sama yang baik antara sekolah dan orang tua sangat penting untuk mendukung proses belajar siswa. dalam mendampingi anak saat menggunakan teknologi, terutama smartphone, agar tujuan pembelajaran tetap tercapai tanpa mengganggu perkembangan karakter dan perilaku siswa.