

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANYA

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini dapat diketahui beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutainment* pada materi tekanan zat ini terdiri atas: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba, uji coba secara luas, dan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan.
2. Hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis *science endutainment* pada materi tekanan zat padat dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria media yang baik (valid dan praktik). Hasil dari analisis data angket validasi menunjukkan skor rata-rata hasil validasi ahli media adalah 4.53 dan hasil validasi untuk ahli materi menunjukkan nilai skor sebesar 4.26 atau masuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutainment* pada materi tekanan zat padat layak digunakan dengan revisi. Hasil analisis kepraktisan pada media pembelajaran *science board game* ini menunjukkan dalam kategori baik. Berdasarkan hasil respon tersebut media pembelajaran

ini dinyatakan memenuhi kategori praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil analisis keterbacaan diperoleh berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada seluruh siswa yang telah menggunakan media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutainment* materi tekanan zat padat. Berdasarkan hasil persentase respon siswa diperoleh hasil respon yang positif dan nilai rata-rata respon siswa adalah 98 % sedangkan tingkat ketuntasan siswa yang diperoleh sebesar 73%. Sehingga berdasarkan hal tersebut media pembelajaran *science board game* dapat dinyatakan efektif menurut hasil respon dan hasil belajar.
4. Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutainment* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Bustanul Muta'alimmin Blitar. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hasil belajar siswa dengan uji Mann-Whitney yang memperoleh taraf sig. 0,0000. Karena  $0,000 \leq 0,05$  menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima atau  $H_0$  ditolak, yang artinya kemampuan pemahaman materi tekanan zat kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutainment* terhadap pemahaman materi tekanan zat siswa kelas VIII di SMP Bustanul Muta'allimin Blitar.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di SMP Bustanul Muta'alimmin Blitar dan analisis data serta pembahasan yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa saran agar produk pengembangan media pembelajaran *science board game* berbasis *science endutainment* materi tekanan zat padat dapat dimanfaatkan secara maksimal, diantaranya adalah:

### **1. Bagi Siswa**

Siswa memiliki semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu dan melaksanakan proses pembelajaran serta memiliki kemauan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Media pembelajaran berbasis *science endutainment* sebagai salah satu upaya dalam memberikan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman materi siswa. Selain itu, siswa diharapkan mengikuti seluruh tahapan yang terdapat pada *science endutainment* dan membaca buku-buku atau sumber lainnya serta mengerjakan latihan soal pada buku penunjang lainnya yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan pemahamannya serta menambah pengetahuan tentang materi yang telah dipelajari.

### **2. Bagi Pendidik**

Pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran *science board game* dengan baik dan bisa membuat atau mengembangkan media ini pada materi lainnya agar siswa dapat lebih mudah untuk memahami pelajaran.

### 3. Bagi Madrasah

Madrasah diharapkan memiliki fasilitas yang sangat memadahi yaitu sarana dan prasarana bisa menunjang kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang menarik, berinovasi dan menyenangkan dipengaruhi oleh fasilitas yang diterima oleh peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan produk untuk peneliti lain bisa mengubah, menambah atau memberikan contoh lainnya lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Dan juga menyajikan inovasi lain seperti halnya, desain dan materi penjelasan yang lebih menarik dan juga mudah dipahami oleh siswa. Peneliti lain juga dapat mengembangkan pada materi lainnya dengan media pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Sehingga akan mampu menghasilkan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik untuk dipelajari siswa serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.