

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai efektivitas media game edukatif interaktif rantai makanan dalam meningkatkan literasi sains siswa kelas V Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Game Edukatif meningkatkan literasi sains siswa kelas V pada materi Rantai makanan mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil *uji Independent Sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 86.46 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73.63, dengan selisih sebesar 12,83. Dengan demikian, penggunaan media Game Edukatif Interaktif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap literasi sains siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.
2. Media pembelajaran game edukatif efektif meningkatkan literasi sains siswa kelas V pada materi rantai makanan pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada literasi sains antara siswa yang belajar menggunakan media game edukatif dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penggunaan media game edukatif yang menyajikan jaring jaring makanan secara interaktif melalui permainan, tantangan, dan umpan balik secara langsung mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media game edukatif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami konsep, menganalisis hubungan antar makhluk

hidup dalam ekosistem, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan literasi sains.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari keterbatasan penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media game edukatif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Selain itu, guru perlu terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan dan bermakna.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta terbuka terhadap penggunaan media game edukatif sebagai sarana belajar. Melalui penggunaan media tersebut, siswa diharapkan mampu memahami materi jaring-jaring makanan dengan baik, meningkatkan kemampuan literasi sains, serta mengembangkan kemandirian, rasa ingin tahu, dan keaktifkan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan literasi sains siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk :

- a. Memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.
- b. Melakukan penelitian dengan waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan media game edukatif terhadap literasi sains siswa.
- c. Mengkaji efektivitas media game edukatif pada mata pelajaran dan materi yang berbeda, serta pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti kelas VI.
- d. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan variabel lain yang mungkin memengaruhi kemampuan literasi sains siswa, seperti motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir kritis, minat belajar, atau dukungan orang tua, sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih komprehensif.