

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah peneliti kumpulkan, maka peneliti mendapatkan kesimpulan temuan berdasarkan fokus penelitian, yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Darussalam Curahmalang Jombang telah berjalan secara efektif dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang semula bersifat konvensional telah mengalami transformasi menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Implementasi media edugame ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang sistematis sebagai berikut: 1) Tahap pendahuluan, yaitu kegiatan apersepsi yang disertai penguatan literasi audio melalui lagu Walisongo untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan kesiapan belajar peserta didik. 2) Tahap inti edugame literasi, yaitu peserta didik mengakses platform berbasis web, menggali informasi terkait materi, serta mengikuti permainan edukatif dalam beberapa level yang dirancang secara bertahap dan menarik. 3) Tahap edugame numerasi, yaitu peserta didik

mengerjakan lembar asesmen berbasis angka yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir numerik dalam konteks materi SKI. 3) Tahap evaluasi, yaitu kegiatan tanya jawab antara guru dan peserta didik sebagai bentuk penguatan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui tahapan-tahapan implementasi yang sistematis, pembelajaran mengalami pergeseran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendampingi proses belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, khususnya dalam memahami materi Walisongo yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Di sisi lain, implementasi media edugame literasi dan numerasi mampu mengintegrasikan berbagai aspek literasi—membaca, mendengarkan, digital, visual, dan audio—serta mengembangkan kemampuan numerasi secara terpadu. Penyajian materi dalam bentuk permainan yang menarik menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kompetensi teknologi, hal tersebut tidak mengurangi efektivitas pembelajaran karena didukung oleh kerja sama antara sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua. Dengan demikian, media edugame dapat ditegaskan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif serta memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara lebih luas.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, pengembang media, serta peserta didik, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi memberikan implikasi yang positif terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya pada materi Walisongo di kelas IV MI Darussalam Curahmalang Jombang. Penerapan media ini dilaksanakan melalui tahapan literasi, numerasi, permainan edukatif, dan evaluasi yang terintegrasi dalam platform berbasis web, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Melalui tahapan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Adapun implikasi dari implementasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi dapat diuraikan sebagai berikut: 1) meningkatnya motivasi dan semangat belajar peserta didik, 2) meningkatnya keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, 3) meningkatnya pemahaman serta daya ingat terhadap materi Walisongo, 4) terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, 5) berkembangnya kemampuan literasi digital, literasi membaca, literasi visual, dan literasi audio, 6) terjadinya perubahan peran guru dari penyampai materi menjadi fasilitator yang membimbing dan mendampingi peserta didik, serta 7) meningkatnya efektivitas dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala, seperti keterbatasan perangkat,

jaringan internet, dan kemampuan teknologi, hal tersebut tidak mengurangi keberhasilan implementasi media karena didukung oleh kerja sama antara sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua. Dengan demikian, media edugame literasi dan numerasi dapat ditegaskan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media edugame literasi dan numerasi memiliki keterkaitan yang kuat dengan berbagai teori pembelajaran, khususnya konstruktivisme, teori belajar sosial, serta behavioristik dan motivasi belajar. Peserta didik tidak lagi hanya menerima informasi, melainkan terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis edugame mampu mengakomodasi prinsip konstruktivisme yang menekankan keterlibatan langsung dalam proses belajar.

Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran turut memperkuat relevansi teori belajar sosial, di mana peserta didik belajar melalui pengamatan, komunikasi, dan kerja sama dengan guru maupun teman sebaya. Di sisi lain, adanya unsur permainan, penghargaan, serta capaian dalam media edugame menunjukkan kesesuaian dengan teori behavioristik, khususnya

dalam pemberian stimulus dan penguatan yang mampu membentuk perilaku belajar yang positif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga memiliki dasar teoretik yang kokoh dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan dampak yang nyata bagi berbagai pihak dalam lingkungan pendidikan. Bagi kepala sekolah, temuan ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan untuk mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya edugame, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Bagi Bapak Didin Handoko sebagai pengembang media, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi yang dikembangkan telah memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, baik dari segi peningkatan pemahaman maupun motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat menjadi landasan untuk terus mengembangkan media edugame yang lebih variatif, adaptif, dan dapat digunakan secara lebih luas dalam berbagai konteks pembelajaran.

Sementara itu, bagi peserta didik, penggunaan media edugame terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan

tidak membosankan. Peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa media edugame dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

C. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperlukan adanya upaya pengembangan dan penyempurnaan dalam penerapan media pembelajaran edugame literasi dan numerasi. Saran-saran berikut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang.

1. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah memberikan dukungan yang lebih optimal dalam penyediaan sarana dan prasarana, seperti perangkat teknologi dan akses internet, serta mendorong peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Bapak Didin Handoko (Pengembang Media)

2. Bapak Didin Handoko

Bapak Didin Handoko diharapkan untuk selalu mengembangkan dan menyempurnakan media edugame agar lebih inovatif, mudah diakses, serta dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran lainnya, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

3. Peserta Didik MI Darussalam

Diharapkan dapat memanfaatkan media edugame secara bijak dan optimal sebagai sarana belajar, serta tetap menjaga kedisiplinan dalam penggunaan perangkat teknologi selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi variabel, metode, maupun objek penelitian, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

