

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *game-based learning* dibutuhkan di kelas X MIA-1 SMAN 5 Binjai pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model 4D yang terdiri atas empat tahap yaitu *define* yakni menganalisis kebutuhan, *design* yakni merancang format-modul, *development* yang diawali dengan tahap validasi lalu dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kepraktisan modul dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan modul, dan *disseminate* yakni menyebarluaskan produk akhir.
2. Produk yang dihasilkan berupa modul pembelajaran berbasis *game-based learning* pada mata pelajaran SPLTV yang dilengkapi dengan *game* temu kata, tebak aja, teka-teki silang, ular tangga, dan tebak gambar. Dengan komponen modul yang terdiri atas *cover*, halaman judul, halaman *franchis*, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, daftar pustaka, kunci jawaban, dan biodata penulis.
3. Hasil penilaian modul pembelajaran oleh validator adalah berada pada persentase 90% untuk validitas materi, 93,64% untuk validitas media, dan 95,38% untuk validitas kebahasaan yang kemudian diperoleh rata-rata kevalidan modul sebesar 93% dengan kriteria produk **sangat valid**. Selanjutnya untuk kepraktisan modul, diperoleh persentase sebesar 94% dari penilaian guru matematika dan 91,17% dari penilaian peserta didik

dengan perolehan rata-rata kepraktisan modul sebesar 92,59% dengan kriteria produk **sangat praktis**. Hal ini berarti modul pembelajaran berbasis *game-based learning* sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar pada materi SPLTV. Kemudian, uji coba tes hasil belajar peserta didik mendapat rata-rata nilai normalitas *gain* sebesar 0,4917 dengan kriteria efektivitas yang sedang.

4. Modul pembelajaran berbasis *game-based learning* disebarluaskan kepada peserta didik kelas X MIA-1 SMAN 5 Binjai, guru matematika, pihak sekolah tempat penelitian, dan melalui *internet*.

5.2. Saran

Saran dari penelitian dan pengembangan modul pembelajaran ini yaitu:

1. Modul pembelajaran berbasis *game-based learning* ini diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah lain sebagai bahan ajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran.
2. Pengembangan bahan ajar berbentuk modul berbasis *game-based learning* ini sebaiknya memuat materi matematika dan jenis permainan yang lain untuk penelitian lebih lanjut, sehingga modul yang dihasilkan lebih bervariasi dan peserta didik dapat belajar matematika secara mandiri.
3. Untuk peneliti selanjutnya, dalam uji coba pada skala kecil dan skala besar sebaiknya dilakukan pada subjek yang berbeda karena pada penelitian ini menggunakan subjek yang sama namun dengan jumlah yang berbeda.
4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan modul berbasis *game-based learning* dengan desain yang berbeda yang memuat variasi lain untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.