

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, maka hasil penelitian tentang upaya peningkatan penguasaan konsep materi sistem reproduksi dengan Aplikasi *Ethno-Edugames* sebagai alat evaluasi yang dilakukan di SMA PASUNDAN MAJALAYA dapat disimpulkan sebagai berikut: Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol terjadi peningkatan. Akan tetapi kelas eksperimen terjadi peningkatan pada *pretest* dan *post-test*. Berdasarkan uji N-gain memperoleh 2 siswa dengan kategori tinggi atau sebanyak 6%, 26 siswa dengan kategori sedang atau sebanyak 77%, dan 6 siswa dengan kategori rendah atau sebanyak 17%, maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mendapat kriteria sedang dengan kategori efektivitas (kurang efektif). Lalu pada kelas kontrol N-gain 2 siswa dengan kategori sedang atau sebanyak 6%, 31 siswa dengan kategori rendah atau sebanyak 94%, maka dapat disimpulkan pada kelas kontrol mendapat kriteria rendah dengan kategori efektivitas (tidak efektif). Karena sig. dicapai $> 0,05$, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi yang normal. H_a kemudian disetujui sedangkan H_0 ditolak. Mayoritas siswa merespon positif penggunaan Aplikasi *Ethno-Edugames* dalam proses pembelajaran, menurut hasil angket. Menurut penelitian ini, ide pembelajaran pada materi sistem reproduksi dapat ditingkatkan dengan menggunakan soal evaluasi aplikasi *ethno-edugames* atau terjadi pengaruh pada pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames*.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian sehingga dihasilkan kesimpulan, peristiwa yang terjadi selama penelitian ditelaah dan diamati, lalu selanjutnya ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti dilakukan secara luring dengan kondisi pandemi sehingga waktu KBM berkurang, sehingga selama melakukan penelitian sangat bergantung

pada smartphone, maka sebagai seorang guru seharusnya sudah memastikan bahwa kebutuhan peserta didik sudah terpenuhi khususnya pada perangkat pembelajaran digital.

2. Aplikasi *Ethno-Edugames* akan lebih baik apabila di dalamnya dilengkapi dengan fitur kolom ringkasan materi beserta agar peserta didik dapat *review* kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.
3. Disarankan untuk aplikasi admin *Ethno-Edugames* pada kolom soal oray-orayan agar dapat menambahkan gambar pada soal, sehingga pada tampilan siswa akan memberikan kesan yang menarik karena menampilkan gambar.
4. Sistem pembelajaran dengan menambahkan aplikasi *Ethno-Edugames* selama pembelajaran memang dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa, namun kedepannya perlu dilakukan keterkaitan lebih lanjut mengenai tampilan Aplikasi dengan penguasaan konsep.

C. Implikasi

Menurut penelitian, penerapan *ethno-edugames* dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan konsep siswa. Hal ini didukung dengan peningkatan nilai *post-test* siswa di kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penerapan soal evaluasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan konsep siswa. Untuk memastikan bahwa tindakan yang dilakukan dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berlanjut.