

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *baamboozle* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih belum optimal dan belum merata. Meskipun sebagian siswa telah mencapai kategori tinggi, namun masih terdapat siswa pada kategori cukup dan rendah. Nilai rata-rata pretest sebesar 67,38 mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang variatif berimplikasi pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran *baamboozle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 67,38 menjadi 85,12. Secara statistik, hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil belajar, yang mengindikasikan bahwa media *baamboozle* tidak hanya berdampak

secara kognitif, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, efektivitas ini tidak dapat dilepaskan dari beberapa faktor pendukung, seperti kondisi kelas, kesiapan guru, serta karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa keberhasilan penggunaan media *baamboozle* tidak bersifat mutlak, melainkan kontekstual dan bergantung pada bagaimana media tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta keterbatasan yang ditemukan selama proses penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru tidak hanya disarankan untuk menggunakan media pembelajaran seperti *baamboozle*, tetapi juga perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan karakteristik materi dan siswa. Guru hendaknya tidak bergantung pada satu jenis media saja, melainkan mampu mengombinasikan berbagai media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih variatif dan efektif. Selain itu, guru juga perlu memiliki kesiapan dalam mengelola kelas agar penggunaan media berbasis permainan tidak hanya berorientasi pada kesenangan, tetapi juga pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan tidak hanya terlibat secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan pengalaman belajar tersebut untuk meningkatkan pemahaman secara mandiri. Siswa perlu menyadari bahwa media pembelajaran hanyalah sarana, sedangkan keberhasilan belajar tetap bergantung pada usaha dan kesungguhan masing-masing individu.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan tidak hanya menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memberikan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Selain itu, perlu adanya kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran agar penggunaan teknologi tidak bersifat sesaat, melainkan menjadi bagian dari budaya pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya hanya menggunakan satu kelas tanpa kelompok kontrol serta waktu penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penelitian juga dapat dikembangkan pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.