

BAB V

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Pepedan , dapat disimpulkan bahwa penerapan model game based learning berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “TABU BEDAH” efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung oleh penilaian observasi dan angket pemahaman konsep yang menunjukkan tingkat pencapaian 85% siswa masuk dalam kategori "sangat baik". Analisis observasi dan tes pada kelas juga menyimpulkan bahwa berbagai faktor berperan dalam membentuk pemahaman konsep siswa, antara lain penggunaan media TABU BEDAH sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta penerapan model game based learning yang mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dan berkolaborasi dalam memahami materi pembelajaran

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi GBL dan media pembelajaran yang dirancang khusus dapat menjadi strategi pedagogis yang kuat untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya dalam topik-topik yang membutuhkan interaksi dan eksplorasi seperti keberagaman budaya.

2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan berdasarkan kesimpulan tentang Pengelolaan model pembelajaran GBL berbantuan media taman budaya keberagaman daerah “ TABU BEDAH” untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di SD Negeri Pepedan : Berdasarkan temuan positif mengenai efektivitas penerapan model Game-Based Learning (GBL) berbantuan media "TABU BEDAH" dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya siswa kelas IV SDN Pepedan, berikut adalah beberapa saran konstruktif yang dapat dipertimbangkan:

a. Untuk Sekolah (SDN Pepedan):

1. Mengintegrasikan GBL secara Lebih Luas: Sekolah sangat disarankan untuk mempertimbangkan pengintegrasian model GBL dengan media "TABU BEDAH" secara lebih permanen dalam kurikulum pembelajaran

keberagaman budaya di kelas IV, mengingat dampaknya yang terbukti positif.

2. Mengembangkan Materi Serupa: Mendorong guru-guru untuk berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis game serupa untuk materi pelajaran lain yang mungkin dianggap sulit atau kurang menarik bagi siswa, memanfaatkan potensi interaktif GBL.
 3. Fasilitasi Pelatihan Internal: Mengadakan sesi berbagi praktik baik atau pelatihan internal bagi guru-guru lain di sekolah tentang cara mendesain, mengimplementasikan, dan mengelola kelas saat menerapkan GBL, khususnya dengan media yang dikembangkan sendiri seperti "TABU BEDAH".
- b. Untuk Guru:
1. Optimalisasi Peran Fasilitator: Guru perlu terus mengasah keterampilan dalam memfasilitasi diskusi dan kolaborasi siswa selama sesi GBL. Dorong siswa untuk tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga merenungkan (refleksi) pengalaman bermain mereka dan mengaitkannya dengan konsep pembelajaran.
 2. Variasi dan Pengembangan Konten: Meskipun "TABU BEDAH" efektif, guru dapat terus berinovasi dengan menambahkan variasi tantangan, skenario baru, atau bahkan level kesulitan yang berbeda di dalam game untuk menjaga minat dan motivasi siswa dalam jangka panjang.
 3. Evaluasi Berkelanjutan: Lakukan evaluasi formatif secara berkala selama dan setelah penggunaan media GBL untuk memantau kemajuan pemahaman siswa serta mengidentifikasi area yang mungkin masih memerlukan penguatan.

Dengan mempertimbangkan saran-saran ini, diharapkan Pengelolaan GBL berbantuan "TABU BEDAH" dapat menjadi strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di SD Negeri Pepedandan di sekolah-sekolah lainnya.

3. Penutup

Laporan kinerja ini menunjukkan bahwa Pengelolaan Pembelajaran GBL dengan media "TABU BEDAH " merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di SD Negeri Pepedan . Temuan ini tidak hanya memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar, tetapi juga membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dan menyempurnakan pendekatan ini. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman konsep siswa di Indonesia.

Secara keseluruhan, penelitian ini dengan tegas menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning (GBL) yang didukung oleh media Taman Budaya Keberagaman Daerah ("TABU BEDAH") merupakan strategi yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya pada siswa kelas IV SDN Pepedan. Temuan ini bukan hanya sekadar data, melainkan bukti nyata potensi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berdampak signifikan terhadap pencapaian belajar siswa.

Keberhasilan media "TABU BEDAH" dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif telah terbukti mampu mengatasi tantangan pemahaman konsep yang seringkali ditemui dalam pembelajaran konvensional. Ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam desain pembelajaran yang mampu menyelaraskan kurikulum dengan karakteristik belajar siswa di era modern.

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan kuat bagi pengembangan dan implementasi model GBL yang lebih luas di SDN Pepedan khususnya, serta menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi generasi penerus.