BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pelaksanaan kinerja pengembangan melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board di kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis memberikan pengalaman yang sangat bermakna bagi penulis sebagai pendidik. Pengembangan inovasi pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar peserta didik, tetapi juga pada proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan kepedulian terhadap lingkungan. Berdasarkan hasil pelaksanaan, analisis data, serta refleksi selama kegiatan pengembangan berlangsung, dapat disimpulkan beberapa hal berikut.

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Kelestarian Lingkungan Siswa Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep kelestarian lingkungan pada siswa kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis. Peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep lingkungan, pentingnya menjaga kebersihan, serta perilaku-perilaku sederhana yang dapat dilakukan untuk melestarikan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman nyata akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, menurut Susanto (2016), pembelajaran yang bermakna akan tercapai apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Media Eco Guard Adventure Board memberikan kesempatan tersebut dengan menyajikan materi kelestarian lingkungan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep siswa.
2. Efektivitas Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan

Motivasi Belajar Model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat selama kegiatan berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Hamalik (2015), penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Game Based Learning memadukan unsur belajar dan bermain sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan minat belajar mereka. Pendapat ini juga diperkuat oleh Prensky (2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan tantangan, tujuan yang jelas, serta umpan balik langsung. Hal tersebut tampak dalam penerapan Eco Guard Adventure Board, di mana siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan sekaligus memahami materi kelestarian lingkungan.

3. Pembentukan Sikap dan Karakter Peduli Lingkungan Selain meningkatkan pemahaman konsep, penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board juga berkontribusi dalam pembentukan sikap dan karakter peduli lingkungan pada peserta didik. Melalui aktivitas permainan dan diskusi kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta menunjukkan kepedulian terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan sekitar. Menurut Lickona (2013), pendidikan karakter akan lebih efektif apabila nilai-nilai moral ditanamkan melalui pengalaman langsung dan pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari. Media Eco Guard Adventure Board memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai kepedulian lingkungan secara nyata, bukan hanya memahami konsep secara teoritis. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotor peserta didik, sehingga perkembangan siswa menjadi lebih holistik.

4. Tantangan dan Pembelajaran bagi Guru dalam Implementasi Inovasi Dalam proses penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board, penulis menghadapi beberapa tantangan, seperti pengelolaan waktu pembelajaran, perbedaan karakter dan kemampuan siswa, serta kebutuhan untuk

mengatur dinamika kelompok agar seluruh siswa terlibat secara aktif. Namun, tantangan tersebut menjadi sarana pembelajaran bagi penulis untuk meningkatkan kemampuan manajemen kelas, kreativitas, serta fleksibilitas dalam mengelola pembelajaran. Menurut Mulyasa (2017), guru profesional adalah guru yang mampu beradaptasi dengan berbagai kondisi pembelajaran dan terus melakukan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya perencanaan yang matang, pemilihan model pembelajaran yang tepat, serta peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berpusat pada siswa.

5. Refleksi Pengembangan Profesional sebagai Pendidik Secara reflektif, pengembangan dan penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board memberikan dampak positif terhadap pengembangan profesional penulis sebagai guru. Penulis semakin menyadari bahwa pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan kontekstual mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pengalaman ini memperkuat keyakinan penulis bahwa guru memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai, sikap, dan karakter positif pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan pemahaman konsep kelestarian lingkungan siswa kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis, serta dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang aplikatif dan berkelanjutan di Madrasah Ibtidaiyah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan karya kinerja, pembahasan, serta kesimpulan yang telah diperoleh, penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Eco Guard Adventure Board terbukti memberikan dampak yang signifikan dan positif terhadap peningkatan pemahaman konsep kelestarian

lingkungan, keaktifan belajar, serta pembentukan karakter peduli lingkungan pada siswa kelas III MI Cokroaminoto Karangcengis. Inovasi pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, tetapi juga memperkaya proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut yang berkesinambungan agar inovasi pembelajaran yang telah diterapkan tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat, melainkan dapat berkembang menjadi praktik pembelajaran yang berkelanjutan, terintegrasi, dan adaptif terhadap perkembangan pendidikan abad ke-21. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, pihak madrasah, peserta didik, peneliti selanjutnya, serta pemangku kebijakan pendidikan.

1. Saran untuk Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran Game Based Learning secara konsisten, terencana, dan sistematis sebagai alternatif pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan dan kemandirian peserta didik. Penerapan model ini perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, tingkat perkembangan siswa, serta kondisi kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, seperti Eco Guard Adventure Board, sebagai sarana untuk membantu siswa memahami konsep kelestarian lingkungan secara konkret, kontekstual, dan menyenangkan. Media berbasis permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diaplikasikan dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata.

Selain itu, guru perlu meningkatkan kreativitas dalam merancang aktivitas permainan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki muatan edukatif yang kuat dan terarah. Setiap tantangan atau aktivitas permainan hendaknya dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kerja sama kelompok, rasa tanggung jawab, serta kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar.

Guru dianjurkan untuk menerapkan diferensiasi pembelajaran dengan

mempertimbangkan perbedaan kemampuan, minat, gaya belajar, dan karakteristik individu siswa. Melalui pembelajaran berbasis permainan, guru dapat memberikan peran yang beragam kepada siswa sehingga seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, merasa dihargai, dan tidak merasa tertinggal dalam proses pembelajaran.

Guru juga diharapkan terus meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik melalui berbagai kegiatan pengembangan diri, seperti pelatihan, workshop, seminar, diskusi kelompok guru, maupun kegiatan refleksi pembelajaran. Peningkatan kompetensi ini penting agar guru mampu mengelola pembelajaran inovatif secara efektif, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta tuntutan pendidikan modern.

2. Saran untuk Madrasah (Sekolah)

MI Cokroaminoto Karangcengis diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya media pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dukungan fasilitas yang memadai akan sangat membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran inovatif secara optimal.

Madrasah disarankan untuk menjadikan penerapan Game Based Learning berbantuan Eco Guard Adventure Board sebagai salah satu praktik baik (*best practice*) dalam pembelajaran, serta mendorong guru-guru lain untuk mengadaptasi dan mengembangkan inovasi serupa pada mata pelajaran yang berbeda. Dengan demikian, inovasi pembelajaran dapat menyebar secara luas dan merata di lingkungan madrasah.

Madrasah perlu menciptakan iklim akademik yang kondusif dan mendukung budaya inovasi, dengan memberikan ruang dan kesempatan bagi guru untuk bereksperimen, berkreasi, serta berbagi pengalaman pembelajaran inovatif melalui forum diskusi, lokakarya internal, atau komunitas belajar guru. Budaya inovasi ini akan mendorong peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Madrasah juga diharapkan dapat mengintegrasikan pendidikan lingkungan ke dalam program sekolah secara sistematis dan berkesinambungan, baik melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler. Integrasi ini bertujuan agar nilai-nilai kepedulian lingkungan tidak hanya dipelajari, tetapi juga menjadi bagian dari budaya dan kebiasaan sehari-hari di lingkungan madrasah.

Selain itu, madrasah disarankan untuk memperkuat kerja sama dengan orang tua dan masyarakat dalam mendukung program pembelajaran dan pendidikan karakter. Keterlibatan orang tua dan masyarakat akan memperkuat sinergi antara pendidikan di sekolah dan lingkungan rumah, sehingga pembentukan karakter peduli lingkungan pada peserta didik dapat berjalan secara optimal.

3. Saran untuk Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berbasis permainan dengan menunjukkan sikap antusias, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama yang baik dalam kelompok. Keaktifan siswa sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

Peserta didik juga diharapkan mampu menerapkan pemahaman tentang kelestarian lingkungan yang diperoleh di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Sikap peduli lingkungan yang dibangun sejak dini akan membentuk karakter positif yang bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa depan.

Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa diharapkan dapat mengembangkan rasa percaya diri, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta kemampuan bekerja sama dengan teman secara positif dan saling menghargai perbedaan. Pengalaman belajar ini diharapkan mampu membentuk siswa menjadi pribadi yang aktif, bertanggung jawab, dan memiliki kepedulian sosial yang tinggi.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak hanya pada konsep kelestarian lingkungan, tetapi juga pada tema-tema lain yang relevan dengan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini bertujuan untuk memperluas pemanfaatan model Game Based Learning dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penelitian selanjutnya juga dapat mengombinasikan Game Based Learning dengan model pembelajaran lain, seperti Project Based Learning, Problem Based Learning, atau Discovery Learning, guna membandingkan efektivitasnya terhadap hasil belajar, keaktifan siswa, serta pembentukan karakter.

Selain itu, peneliti selanjutnya dianjurkan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih beragam, seperti penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel yang lebih luas atau penelitian campuran (*mixed methods*), agar hasil penelitian yang diperoleh lebih mendalam, komprehensif, dan memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

5. Saran untuk Pemangku Kebijakan Pendidikan

Pemangku kebijakan pendidikan diharapkan dapat mendorong penerapan pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran abad ke-21 di Madrasah Ibtidaiyah. Kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran akan mempercepat peningkatan kualitas pendidikan.

Dukungan kebijakan berupa penyelenggaraan pelatihan guru, penyediaan media pembelajaran inovatif, serta penguatan kurikulum berbasis karakter dan lingkungan sangat diperlukan agar inovasi pembelajaran seperti Eco Guard Adventure Board dapat diterapkan secara berkelanjutan dan merata.

Dengan adanya dukungan kebijakan yang kuat, pembelajaran inovatif tidak hanya menjadi inisiatif individual guru, tetapi berkembang menjadi gerakan bersama dalam meningkatkan mutu pendidikan dan membentuk generasi yang peduli terhadap lingkungan.