

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan data analisis penelitian menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pada kelas kontrol mencapai 93,71 dengan tingkat ketuntasan 85,7%, sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen hanya 69,8 dengan ketuntasan 51,4%. Terlihat pada uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample Test diperoleh hasil analisis signifikan sebesar $0,086 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa berbeda secara signifikan antara penggunaan permainan konvensional educaplay dengan penggunaan Permainan Edukatif Scratch terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah sebaiknya memberi dukungan kepada guru untuk selalu menerapkan media media interaktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Seperti menyediakan pelatihan terkait media interaktif maupun permainan edukatif sebagai alat bantu pada saat belajar.

2. Bagi guru

Diharapkan bagi guru untuk selalu menerapkan media interaktif maupun perkembangan teknologi dengan sebaik mungkin, karena media interaktif khususnya seperti permainan scratch dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif, terkhusus pada materi siklus hidup hewan.

2. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat lebih aktif dan menjaga tigas laku selama proses pembelajaran, melengkapi semua kebutuhan untuk belajar agar proses belajar mengajar tetap terlaksana dengan baik.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi peneliti yang Ingin menggunakan permainan edukatif scratch terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam(IPA).



DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Anggraini, A., Aylia, R. M., & Alim, J. A. (2022). Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika Analisis Butir Soal Materi Geometri Kelas V Sd. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(12), 209–218. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Dasar, S. (2025). 1 , 2 1,2. 10(September).
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. G. A. N. K., Arifin, M. M., Nisa, R., ... & Kusumawati, P. R. D. (2021). Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dika Rezki Sukmana D1, Abdul Haris PanaI2, Rifda Mardian Arif3, Nurfadliah4, I. N. A. (202 C.E.). *Pengaruh Media Gameberbasis Scratch Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya*. 5(2), 1–23.
- Dwi Angraini, W. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan*, 1–11.

- Elisa, D. T., Juliana, J., Bundel, B., Bumbun, M., Silvester, S., & Purnasari, P. D. (2023). Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(1), 37–44. <https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1.54868>
- Ferdianti, S., & Anwar, A. S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar* PENDAHULUAN Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pemb. 8, 17–22.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). Penelitian kuantitatif: uji realibilitas. *Pendidikan Ilmu*, 4(3), 1812–1820.
- Ilham, I. (2025). Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 52–59. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/36>
- M. H. Fauzi, E. J. Mutaqin, A. Rusmana, D. B. I. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 2, No(02), 134–141.
- Miranda, I. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 120–128.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.

- Nuraenahfisah, N., & Toheri, T. (2013). pengaruh penggunaan scratch kreatifitas berfikir matematika (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ketanggungan Kabupaten Brebes). *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 2(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v2i1.65>
- Nurul Melani Haifa, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256–270. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>
- Parwati, Ni Nyoman, Putu Pasek Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Depok.
- Pratama, R., & Utami, S. (2022). *Pengaruh Media Game Edukatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Puteri, S. N. (2024). pemanfaatan media scratch untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan , Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Surel : nabilaputerisuci@gmail.com Keberhasilan suatu bangsa di bidang ilmu pengeta. *Js(Jurnal Sekolah)* (2024) 8(3) 480, 8(3), 480–494.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Rahmawati, D. E., & Trimulyono, G. (2022). *BioEdu validiti of higher order thiking skill hots assesment intrumen in*. 11(1), 138–147.
- Rongcai, R. E. N., Guoxiong, W. U., & Ming, C. A. I. (n.d.). No 8, 37–64.

- Satria, E., Syaefudin Sa, U., Sopandi, W., Hayati Rahayu, A., & Anggraeni, P. (2022). Development of Interactive Animation Media Using Scratch Programming To Introduce Computational Thinking Skills Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. | *Jurnal CERDAS Proklamator*, 10(2), 217–228.
- Satria, E., Udin Syaefudin Sa'ud, Cepi Riyana, Wahyu Sopandi, & Nur Rahmiani. (2024). Pengembangan Proyek Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif Untuk Tugas Pemecahan Masalah Pelatihan Berpikir Komputasional Mahasiswa Dengan Scratch. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2320–2337. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8728>
- Soybatul Aslamiah Ritonga, Uswatun hasanah masra tangse, & Indy Suryani Galingging. (2023). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i1.112>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif (Types of research in quantitative and qualitative research). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial and Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Taupik, R. P., & Fitriani, Y. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>
- Wijaya, A. (2021). Pengaruh media permainan edukatif digital terhadap hasil belajar IPA siswa

sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 85–93.

