

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rencana, proses dan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan yang dinyatakan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan lima tahapan dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa game edukatif berbasis “*Game Spinner*” untuk pembelajaran dasar desain grafis, khususnya kompetensi dasar melakukan *scanning* gambar/ ilustrasi/ tulisan/ teks. Aplikasi game ini memiliki kapasitas 31,98 Mb yang diaplikasikan secara *offline*. Produk ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang memiliki materi bergambar serta soal kuis berlevel *easy, medium dan hard*. Sebelum peneliti membuat media, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan mengumpulkan materi, mendesain peta materi, mendesain naskah, dan mendesain tampilan serta desain *user interface*. Setelah semua bahan terkumpul maka proses pengembangan media secara utuh dimulai. semua bahan digabungkan dalam *software Microsoft Power Point* . Kemudian setelah media dikembangkan pada tahapan ini dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media untuk diimplementasikan. Hasil validasi ahli media mendapatkan hasil rata-

rata persentase sebesar 4,41 % dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil sebesar 4,08% dengan kategori layak digunakan. Pada tahap implementasi didapatkan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari hasil *pretest* pada uji coba skala kecil hasil belajar 5,70%, motivasi belajar rata-rata 21,13%, Minat belajar 22,46% dan *posttest* hasil belajar mencapai 9,29%, Motivasi belajar 62,57%, Minat belajar 64,85% dan pada uji coba skala luas mendapatkan hasil belajar 5,78%, motivasi belajar rata-rata 23,92%, Minat belajar 33,7% dan *posttest* hasil belajar mencapai 9,21%, Motivasi belajar 46,66%, Minat belajar 48,9%.

2. Hasil dari uji validasi ahli materi dan media, dan praktisi pembelajaran, yang kemudian dilakukan revisi produk, maka media pembelajaran berbasis “*Game Spinner*” mendapatkan kategori yang “sangat layak”. yaitu dengan hasil rata-rata ahli media mendapatkan hasil rata-rata persentase sebesar 4,41 % dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil sebesar 4,08% dengan kategori layak digunakan. Kemudian hasil penilaian oleh guru skala kecil rata-rata persentase 4,46% dengan kategori sangat layak, kemudian uji skala luas mendapatkan hasil rata-rata persentase 4,42% dengan kategori sangat layak.. Kemudian tingkat kelayakan media juga dilihat dari hasil penilaian oleh siswa, hasil penilaian siswa pada uji skala kecil mendapatkan hasil rata-rata 4,47% dengan kategori sangat layak, pada uji coba skala luas 4,48% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut yang dilengkapi

dengan aplikasi yang layak digunakan oleh guru sebagai media dalam membantu melakukan penilaian secara interaktif dan dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar. Media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi berbasis *Powerpoint* menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami dan didesain dengan gambar yang relevan dan menarik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang diajukan oleh peneliti dan pengembang produk, diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis "*Game Spinner*" untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar pada kompetensi melakukan *scanning* gambar/ ilustrasi/ teks telah teruji kelayakannya dan keefektifannya. Dengan demikian, peneliti menyarankan kepada praktisi pembelajaran atau guru, khususnya pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sebagai pengguna agar dapat menggunakan media pembelajaran tersebut sebagai alternatif pilihan dalam mengelola pembelajaran pada kompetensi tersebut yang notabene membutuhkan motivasi dan minat belajar untuk menunjang ketercapaian pembelajaran.
2. Mempertimbangkan hasil produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis "*Game Spinner*" dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk

ini dengan memodifikasi implementasi media ini yang disesuaikan dengan konteks kompetensi lainnya, sehingga motivasi, minat dan hasil belajar juga dapat ditingkatkan pada mata pelajaran lainnya.

3. Hasil produk pengembangan yaitu media pembelajaran berbasis “*Game Spinner*” tentu masih memiliki keterbatasan yaitu, tidak bisa berpindah level secara otomatis dan nomor pada spin saat diputar sering mengulang pada nomor yang sama, sehingga peneliti sangat menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lebih lanjut terkait konsep *game spinner* dalam membantu pembelajaran dasar desain grafis yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan lainnya dan memberikan pengalaman yang berbeda.