BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D, yang dimana pada proses pengembangan terdapat Empat tahap , yaitu Pendefenisian (*Define*), tahap Desain (*Desing*), tahap pengembangan (*Development*), tahap Penyebaran (*Disseminate*) produ. Dalam media yang dikembangkan terdapat beberapa media yang digabungkan menjadi satu, diantara yaitu teks, gambar dan audio. Sebelum peneliti membuat media, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan mengumpulkan materi, mendesain peta materi, dan mendesain tampilan serta desain user interface. Setelah semua bahan terkumpul maka proses pengembangan media secara utuh dimulai. semua bahan digunakan untuk membuat media pembelajaran game edukasi dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada materi administrasi sistem jaringan di SMKN1 Kayan Hilir. Kemudian setelah media dikembangkan pada tahapan ini dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media.

2. Hasil penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran game edukasi dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* pada uji kelayakan media mendapatkan hasil sebesar 83,69% dengan kategori sangat layak, namun dilakukan perbaikan berdasarkan saran yang disampaikan oleh ahli media yaitu perbaikan background dan tombol *back* pada halaman materi. Untuk hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media yang dikembangkan pada uji kelayakan materi mendapatkan hasil sebesar 95,27% dengan kategori sangat layak, namun dilakukan juga perbaikan oleh guru pada materi administrasi sistem jaringan yaitu perbaikan pada bagian tampilan gambar yang kurang jelas sehingga materi yang ada dalam media susah di baca, sehingga disimpulkan bahwa media dinyatakan sangat layak digunakan.
3. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran game edukasi didapatkan hasil analisis respon siswa pada tahap pertama didapatkan hasil rata-rata persentase Sangat Layak 60 %, Layak 40%, Tidak Setuju 0% dan Sangat Tidak Setuju 0%, Kemudian pada penyebaran tahap kedua didapatkan hasil rata rata persentase Sangat Layak 76% , Layak 22%, Tidak Layak 2% dan Sangat Tidak Layak 0%. Keterbacaan media juga dilihat dari komentar dan saran yang disampaikan oleh siswa, pada tahap pertama komentar dan saran terkait dengan penggunaan media yaitu kendala pada bagian tombol yang eror, hal ini menjadi bahan perbaikan media pembelajaran, pada penyebaran tahap kedua secara keseluruhan penilaian siswa disimpulkan sudah sangat baik.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

1. Desain Responsif Terbatas : Meskipun Storyline 3 mendukung HTML5 dan dapat diakses di berbagai perangkat, desain responsifnya tidak seoptimal alat lain seperti Articulate Rise. Artinya konten tidak sepenuhnya responsif di semua perangkat, terutama pada layar kecil.
2. Keterbatasan Opsi Interaktivitas : Storyline 3 menyediakan banyak interaksi dasar seperti kuis, drag-and-drop dan skenario berbasis slide. Namun, untuk interaksi yang sangat costum atau kompleks, pengguna mungkin harus menggunakan kode JavaScript , yang tidak semua orang kuasai.
3. Kurangnya Engagement : desain visual dan animasi kurang menarik, mungkin bisa menyebabkan siswa kurang minat dalam menggunakan media game edukasi ini.
4. Evaluasi Pembelajaran yang Tidak Optimal : Dengan keterbatasan pada analitik, pengembang kesulitan menilai efektivitas game dan kemajuan siswa. Ini dapat menyulitkan dalam memberikan umpan balik yang tepat atau menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa.

C. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran Game Edukasi dari *Articulate Storyline 3* pada materi administrasi sistem jaringan memiliki beberapa implikasi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah

beberapa implikasi utama pengembangan media pembelajaran Game Edukasi dari *Articulate Storyline 3*:

1. Pengalaman Interaktif: Media pembelajaran game edukasi dari *Articulate Storylune 3* memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman interaktif yang lebih mendalam dalam mempelajari materi administrasi sistem jaringan.
2. Pembelajaran Mandiri : Dengan media pembelajaran game edukasi dari *Articulate Storyline 3*, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bergantung pada pengawasan langsung dari guru atau instruktur. Mereka dapat mempelajari materi pada tingkat mereka sendiri dan membangun keterampilan belajar mereka dengan lebih efektif. Hal ini memungkinkan adaptasi pembelajaran yang lebih personal dan pemberian umpan balik yang lebih langsung.
3. Keberlanjutan dan Kemajuan Teknologi: Pengembangan media pembelajaran game edukasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* juga mencerminkan kemajuan teknologi yang terus berlanjut. Dengan mengadopsi teknologi yang inovatif dan terkini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi administrasi sistem jaringan yang relevan dengan perkembangan terbaru dalam industri.

D. Saran

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga dapat

memberikan beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada sekolah untuk mengimplementasikan media pembelajaran game edukasi dari *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran pada materi administrasi sistem jaringan di kelas XI Jurusan TJKT. Berikan dukungan dan pelatihan kepada guru yang akan menggunakan media pembelajaran dari *Articulate Storyline 3*. Guru perlu memahami dengan baik cara mengintegrasikan aplikasi ini dalam pembelajaran sehari-hari dan memanfaatkannya secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dukungan administratif dan teknis dalam hal ini juga penting, termasuk penyediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Terus Tingkatkan dan Perbaiki Media Pembelajaran. Selaras dengan kebijakan kurikulum sekolah, pertimbangkan untuk mengintegrasikan media pembelajaran game edukasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ke dalam kurikulum yang ada.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Keterbatasan media bukan menjadi suatu alasan untuk menyampaikan pemahaman kepada siswa, oleh karena itu pemanfaatan

media pembelajaran game edukasi dari *Articulate Storyline 3* dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif digunakan.

3. Bagi Siswa

Sebaiknya keberadaan smartphone harus dapat digunakan sebagaimana mestinya. Hindari hal-hal negatif penggunaan smartphone, jadikan smartphone sebagai sumber belajar yang digunakan secara pribadi.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindak lanjuti pengembangan media pembelajaran game edukasi dari *Articulate Storyline 3* yang berbeda dan dapat terus berkembang, dan dapat menindak lanjuti pengembangan media pembelajaran game edukasi berdasarkan keterbatasan produk yang sudah dijelaskan.