

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar di SMK Nusantara Indah Sintang dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, *pretest*, *posttest*, uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil persentase 94,00 penilaian ahli media mendapatkan hasil persentase 95,00. Kemudian hasil uji coba skala kecil mendapatkan hasil persentase 55,35 dan hasil
2. Media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari hasil uji skala kecil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* mendapatkan persentase sebesar 55,35 dan nilai *posttest* mendapatkan hasil persentase 85,71 dengan peningkatan nilai sebesar 30,36. Nilai pada skala luas *pretest* sebesar 58,22 dan nilai *posttest* 88,02 dengan peningkatan nilai sebesar 29,8. Sedangkan hasil penilaian ranah psikomotorik dengan rata-rata nilai sebesar 89,67 dan hasil penilaian pada ranah afektif memiliki rata-rata nilai sebesar 87,50. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka disimpulkan bahwa pengembangan game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Media pengembangan game edukasi mendapatkan hasil penilaian yang

baik berdasarkan hasil yang didapatkan dari angket respon siswa.

Berdasarkan respon siswa didapatkan hasil pada subjek skala kecil yaitu dengan rata-rata nilai sebesar 85,00 dengan kategori “Sangat baik”. skala luas dengan rata-rata nilai sebesar 85,57 dengan kategori “sangat baik”.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran game edukasi ini yaitu sebagai berikut.

1. Pada pengguna handphone android dengan RAM kurang dari 1 GB akses akan terbatas bahkan mungkin tidak dapat untuk dijalankan.
2. Media pembelajaran game edukasi hanya dilakukan saat offline.
3. Media pembelajaran game edukasi, aplikasi belum tersedia pada *platform playstore*.

C. Implikasi

Berikut ini implikasi dari media pembelajaran media edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini :

1. Media pembelajaran game edukasi ini menarik bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan media ini hal yang baru bagi siswa.
2. Media pembelajaran game edukasi dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, hal ini karena objek ditampilkan berupa gambar sangat menarik.

3. Media pembelajaran game edukasi ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda.
4. Media pembelajaran game edukasi dapat menambah variasi media pembelajaran bagi guru.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri saran tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Guru dapat memanfaatkan sebagai sumber belajar yang tersedia dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan juga menarik bagi siswa. digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran game edukasi agar lebih variatif dan juga lebih baik, dengan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berikutnya.