

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKSI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Game edukasi berbasis genially yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan serta dapat efektif meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Nanga Taman dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, pretest, posttest, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil persentase 94,2 dengan kategori "Sangat Layak" penilaian ahli media mendapatkan hasil persentase 92,1 dengan kategori "Sangat Layak."
2. Game edukasi mendapatkan hasil penilaian yang baik berdasarkan hasil yang didapatkan dari angket respon siswa dan guru. Berdasarkan respon siswa didapatkan hasil pada ujicoba skala kecil yaitu dengan rata-rata nilai sebesar 86,33 dengan kategori "Sangat Baik". skala besar dengan rata-rata nilai sebesar 90,44 dengan kategori "Sangat Baik".
3. Game edukasi berbasis genially yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar dari kelas kontrol atau kelas yang tidak diberi perlakuan mendapatkan rata-rata pretest sebesar 30,90 dan posttest dengan rata-rata 66,36 dan kelas eksperimen atau kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan game edukasi berbasis genially mendapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 29,56 dan posttest dengan rata-rata 83,04 dimana dapat dilihat kelas eksperimen atau kelas yang mendapatkan perlakuan menunjukkan banyak peningkatan pada hasil belajar yang dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis genially efektif dalam penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga hal ini juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat yang dibuktikan dengan tingkat angket minat belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan menunjukkan rata-rata sebesar 92,87 dengan kategori "Sangat baik". Dibandingkan dengan kelas

kelas kontrol menunjukan rata-rata sebesar 63,67 dengan kategori “Baik” sehingga dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa game edukasi berbasis genially layak serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa.

4. Game edukasi berbasis genially yang dikembangkan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dilihat dari angket minat belajar siswa didapatkan hasil pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai sebesar 92,87 dengan kategori "Sangat Baik" sedangkan kelas kontrol didapatkan rata-rata sebesar 63,67

B. Keterbatasan Produk

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

1. Game edukasi berbasis genially hanya bias di akses dengan link dan terkoneksi dengan internet atau online.
2. Game edukasi berbasis genially ini hanya mencangkup pada meteri jaringan computer dan internet.
3. Game edukasi berbasis genially ini hanya diberikan pada siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Nanga Taman.

C. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Game edukasi berbasis genially ini menarik bagi siswa dan meningkat hasil belajar siswa dan minat belajar siswa, hal ini dikarenakan media ini hal yang baru bagi siswa.
2. Game edukasi berbasis genially dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, hal ini karena game-game yang sangat menarik dan dapat menghilangkan kebosanan siswa.
3. Game edukasi berbasis genially ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa.

D. Saran

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

1. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat sebagai sumber belajar yang tersedia dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih menciptakan sana belajar yang lebih efektif dan juga menarik bagi siswa, digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Peneliti, dapat mampu mengembangkan *Game* Edukasi yang menarik lagi bagi Siswa.
3. Bagi Perguruan Tinggi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa/i dalam mengembangkan karya Ilmiah yang berhubungan dengan *Game* Edukasi.