

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sesuai pada hasil penelitian pada pengembangan *game* edukasi interaktif materi desain grafis percetakan di SMK Tritech Informatika Medan didapati beberapa kesimpulan yaitu:

1. Proses pengembangan *game* edukasi dimulai dengan menyebarkan angket untuk menganalisis masalah. Setelah itu merancang produk sesuai KD pembelajaran. Penyempurnaan produk dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan saran serta masukan pada uji validasi media dan materi. Setelah itu dilanjutkan dengan uji coba penggunaan media (uji akseptansi) pada peserta didik.
2. Sesuai hasil validasi, didapatkan rata-rata keseluruhan uji validasi materi yaitu 4,65, uji validasi media 4,25, uji coba penggunaan produk/akseptansi 4,29. dan ketiganya masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga *game* edukasi interaktif desain grafis percetakan di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika Medan yang dikembangkan ini dapat digunakan dijenjang SMK pada proses pembelajaran.
3. Setelah dilakukan uji validitas terhadap *game* edukasi, berikutnya dilakukan uji efektivitas dengan pre- test serta post- test memakai perhitungan uji beda (independent sample t test) di kelas eksperimen dan kontrol, Melalui uji efektifitas didapatkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai pretest posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan peneliti dalam pengembangan *game* edukasi interaktif pada materi desain grafis percetakan ini adalah:

1. Guru diharapkan menerapkan pembelajaran dengan *game* edukasi yang pembuatannya dapat dilakukan dengan berbagai software atau aplikasi salah satunya menggunakan Construct 2.
2. Diperlukan pengembangan *game* edukasi yang lebih beragam dengan materi lain yang beragam.

5.3 Implikasi

Dalam proses pembelajaran desain grafis percetakan guru berpedoman dengan buku atau modul. Keunggulan pembelajaran dengan *game* edukasi interaktif adalah kegiatan belajarnya dapat dilakukan dengan lebih fleksibel karena penggunaannya memanfaatkan perangkat Android/mobile, sehingga siswa dapat mudah memahami materi dan mendorong mereka untuk belajar sambil bermain.

Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran menjadi hal baru bagi siswa sehingga membuat mereka tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan keunggulannya, *game* edukasi interaktif yang dikembangkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran bagi guru.