

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan hasil pengujian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Video Game Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan adalah sebagai berikut:

1. Quiz Fantasy menggabungkan unsur permainan dan quiz kedalam game sehingga user dapat menikmati permainan dan dapat mengasah pengetahuan user dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Pengujian kelayakan yang telah dilakukan menggunakan instrument pengujian kelayakan multimedia yang dibuat oleh Sriadhi S dengan output hasil uji kelayakan sebagai berikut; Konstruksi media oleh ahli media dinyatakan sangat layak, sedangkan konstruksi materi oleh ahli materi mendapatkan hasil sangat layak, kemudian untuk nilai Akseptabilitas oleh user mendapatkan hasil sangat baik. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan yang telah dilaksanakan, alat bantu belajar yang diciptakan sesuai untuk dipakai..
3. Uji efektivitas dilakukan kepada 30 murid kelas X TKJ SMKS Dwiwarna Medan, kelas yang menggunakan media mendapatkan hasil sebagai berikut:

Kelas eksperimen menghasilkan Nilai N-Gain sebesar .6476 yang mengklasifikasikan nilai yang didapatkan termasuk dalam klasifikasi “Sedang”, sedangkan untuk persentase nilai efektivitas N-Gain yang didapat berjumlah 64%, nilai tersebut termasuk kedalam kategori “Cukup Efektif”.

## 5.2. Implikasi

Pemanfaatan media pendukung alat bantu belajar yang tepat dapat mempengaruhi proses mengajarkan-mempelajari, peneliti memfokuskan mengembangkan media interaktif berbasis game memiliki beberapa alasan, Adapun alasan mengapa menggunakan video game sebagai alat pengajaran memungkinkan kondisi belajar yang efektif:

1. Keterlibatan: Banyak siswa sangat terlibat dengan video game, dan menggunakannya sebagai alat pengajaran dapat membantu mempertahankan perhatian mereka dan membuat mereka termotivasi untuk belajar.
2. Pembelajaran langsung: Video game dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih langsung dan interaktif, memungkinkan siswa untuk secara aktif menerapkan apa yang mereka pelajari daripada hanya menerima informasi secara pasif.
3. Keterampilan memecahkan masalah: Terdapat banyak video game yang mengharuskan pemainnya memecahkan masalah dan membuat keputusan,

yang dapat menolong siswa dalam memperluas keterampilan pemikiran kritis dan penyelesaian halangan.

4. Flexibel: Dikarenakan media dapat digunakan di PC mana saja, murid tidak harus menggunakannya di dalam kelas saja, mereka dapat menggunakannya di rumah mereka, menjadi suplemen bahan ajar yang menarik untuk murid.

Penting untuk dicatat bahwa video game harus digunakan sebagai pelengkap metode pengajaran tradisional, bukan sebagai penggantinya. Mereka bisa menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan, tetapi mereka harus digunakan secukupnya dan bersama dengan teknik pengajaran lainnya.

### **5.3. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal yang dapat digunakan oleh guru, pengguna, dan peneliti selanjutnya, yaitu:

#### **1. Bagi Guru**

Bapak dan Ibu guru SMKS Dwiwarna Medan terutama untuk guru TKJ, agar dapat lebih memanfaatkan media-media lain sebagai suplemen pembantu dalam kegiatan belajar di kelas. Pemanfaatan alat bantu belajar yang efektif dapat membantu menyajikan alur belajar dengan lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengingat apa yang dipelajari..

#### **2. Bagi Pengguna/Siswa**

Pemanfaatan Video Game tidak hanya untuk alat rekreasi saja, walaupun ada dampak negative seperti kecanduan bermain, namun jika dapat dimanfaatkan dengan benar, media ini dapat membuat topik yang dibahas menjadi menarik dan user pun dapat belajar sambil bermain. Peneliti berharap user dapat menikmati media dan mendapatkan motivasi bahwa pembelajaran tidak harus selalu sama setiap hari, namun dapat menggunakan media lain sehingga proses belajar-mengajar jadi lebih menarik.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mengharapkan bahwa peneliti berikutnya berminat untuk melanjutkan penyelidikan yang mana sudah dilaksanakan, dengan harapan bahwa penyelidikan ini dapat menjadi lebih baik, hasil yang didapat lebih efektif dan media berbasis video game dapat menjadi lebih *mainstream* atau lebih sering digunakan untuk proses belajar-mengajar di masa depan, dan dapat menghasilkan bermacam produk yang memiliki kualitas yang lebih tinggi untuk kedepannya.

