

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan *pre-test dan post-test* dengan responden yang saling berhubungan. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 36 siswa dari kelas X Multimedia di SMK PAB 1 Helvetia. Mata pelajaran yang di angkat adalah pemrograman dasar pada materi tipe data, variable, konstanta, operator dan ekspresi. Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis game animasi pada mata pelajaran pemrograman dasar dikatakan layak digunakan berdasarkan uji validitas materi sebesar 4,84 dan validitas media sebesar 4,55 serta pengguna mencapai 4,9.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis game animasi pada mata pelajaran pemrograman dasar dikatakan efektif berdasarkan pengujian yang dilakukan pada uji N-Gain Hake sebesar 0,62 yang berarti penggunaan media memberikan hasil yang positif pada pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tipe data, variable, konstanta, operator dan ekspresi.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis game animasi dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Menjadi salah satu media yang menjadi pendukung untuk mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Salah satu sarana yang dapat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak hanya dapat diterapkan di kelas X Multimedia, tetapi juga dapat digunakan di kelas lain.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian telah ditetapkan bahwa media pembelajaran berbasis game animasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dengan mudah, menarik dan didukung dan tervalidasi oleh ahli media dan materi, maka peneliti membuat beberapa saran:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya agar menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya yang dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan program yang digunakan di sekolah atau mengembangkan media pada mata pelajaran lainnya.
2. Bagi Guru disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya sebagai sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran sehingga menjadi variatif.
3. Untuk siswa kelas X Multimedia saya sarankan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya sebagai sumber belajar di rumah atau sekolah untuk membantu siswa lebih tahu bagaimana memahami materi pembelajaran.