

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif pada mata Teknik Komputer dan Jaringan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran berbasis RPG ini memperoleh penilaian “sangat layak” dengan nilai rata-rata 4,84 pada aspek kelayakan materi dan persentase kualitas produk sebesar 78,13 pada aspek kelayakan media dengan penilaian “layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa baik isi materi maupun kualitas media secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan di kelas.
2. Penilaian terhadap akseptabilitas pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Hasil uji akseptabilitas memperoleh skor rata-rata 4,42 yang termasuk dalam kategori akseptabilitas sangat tinggi. Hal ini berarti media pembelajaran RPG yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Efektivitas media diuji menggunakan metode Uji-T *Independent Sample Test* terhadap 31 peserta didik kelas XI-A sebagai kelas eksperimen dan 31 peserta didik kelas XI-B sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t hitung sebesar 10,681 lebih besar dari t tabel sebesar 2,000 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 60. Selain itu,

nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen ( $mean = 89,419$ ) dan kelas kontrol ( $mean = 68,516$ ). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis RPG yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran teknik computer dan jaringan, khususnya pada elemen Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel serta elemen Perbaikan Jaringan Kabel dan Nirkabel.

## 5.2 Implikasi

Transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka telah membawa perubahan positif dalam iklim pembelajaran di SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Pada Kurikulum Merdeka, guru memiliki peran yang lebih besar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini memberikan ruang yang luas bagi kreativitas guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan interaktif.

Salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Role Playing Game* (RPG). Media ini terbukti menghadirkan keberagaman strategi pembelajaran yang lebih fleksibel serta mampu menciptakan interaksi yang menyenangkan antara guru dan peserta didik. Melalui pendekatan RPG, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam alur permainan yang menstimulasi rasa ingin tahu, pemecahan

masalah, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan jauh dari kesan monoton.

Dengan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap misi pembelajaran dalam game, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang mendukung tercapainya prestasi akademik yang lebih baik. Selain itu, keunggulan media ini terletak pada kompatibilitas format aplikasi (.apk) yang memungkinkan penggunaannya pada perangkat berbasis Android. Dengan demikian, peserta didik memiliki fleksibilitas lebih besar untuk mengakses materi pembelajaran melalui smartphone, sehingga mendukung konsep pembelajaran kapan saja dan di mana saja (*ubiquitous learning*).

Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap materi dan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis RPG ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon positif dari peserta didik memperlihatkan bahwa media ini tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Role Playing Game* (RPG) yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa sebagai sarana belajar mandiri maupun pendukung pembelajaran di kelas.

Dengan fitur interaktif, tantangan berbasis misi, serta format aplikasi yang kompatibel dengan Android, media ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan fleksibel.

2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan menambahkan fitur yang lebih variatif, seperti:
  - a. *Fitur Multiplayer/Collaborative*, sehingga siswa dapat belajar bersama dalam mode kerja tim.
  - b. Fitur yang memungkinkan guru dan siswa memantau perkembangan hasil belajar secara otomatis.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY