

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi berbasis android yang telah dikembangkan menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta memperkuat pemahaman konsep keamanan jaringan melalui serangkaian tantangan interaktif yang menantang, dengan memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban peserta didik. Dengan menggunakan platform berbasis android, *game* edukasi ini memberikan kemudahan akses yang memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya dengan mudah. Selain itu, hasil akhir produk ini tersedia dalam bentuk format.apk untuk perangkat android memungkinkan peserta didik mengakses di smartphone masing-masing
2. Kelayakan pada *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan memperoleh hasil sangat layak dengan nilai 4,71 untuk uji kelayakan materi dan 4,23 untuk uji kelayakan media.
3. Akseptabilitas pengguna pada *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan memperoleh hasil akseptabilitas sangat tinggi dengan nilai 4,40.

4. Efektivitas *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan telah diuji menggunakan N-Gain oleh 30 peserta didik dari kelas XI TKJ. Hasil menunjukkan N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk kriteria tinggi. Dalam persentase, skor N-Gain mencapai 77% menandakan efektivitas yang efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting, antaranya:

1. Pengembangan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan ini dapat menjadi solusi dalam pembelajaran teknik komputer dan jaringan khususnya pada elemen keamanan jaringan.
2. Pemanfaatan perangkat smartphone, perlu dioptimalkan oleh guru sebagai media pembelajaran agar tidak hanya monoton menggunakan buku sebagai bahan dan alat dalam proses pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Peneliti berharap bahwa *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan

yang telah dikembangkan ini dapat dimanfaatkan secara baik oleh siswa untuk membantu proses pembelajaran mereka.

2. Disarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini dengan mengembangkan game edukasi berbasis android yang lebih baik lagi.

