

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi di bab sebelumnya, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi** pada mata pelajaran Informatika memperoleh hasil yang sangat layak, dengan nilai 4,37 untuk uji kelayakan materi dan 4,35 untuk uji kelayakan media. Sehingga dari hasil tersebut media pembelajaran *game* edukasi ini sangat layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran,
2. **Akseptabilitas pengguna** terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika menunjukkan hasil akseptansi sangat tinggi dengan nilai 4,549, yang menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
3. **Efektivitas media pembelajaran** berbasis *game* edukasi terhadap siswa-siswi kelas X TKJ SMK Negeri 13 Medan terbukti sangat efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan: nilai pre-test rata-rata 54,5, sedangkan nilai post-test rata-rata 91,67. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan 73% siswa berada dalam kategori tinggi dan 27% dalam kategori sedang, dengan hasil uji N-Gain rata-rata sebesar 0,81

(81%), yang masuk dalam kategori sangat efektif.

1.2 Implikasi

Pemilihan sumber pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin baik pemahaman siswa tentang materi, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi tentang perangkat keras (*hardware*) komputer, siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah dilakukan uji pre-test dan post-test, siswa menunjukkan peningkatan setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika untuk kelas X TKJ di SMK Negeri 13 Medan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kreatif dapat membantu siswa memahami topik dengan lebih baik, sehingga menghasilkan peningkatan yang positif pada hasil belajar mereka.

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk lebih memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat saat mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, seperti *game* edukasi, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Peningkatan pemahaman ini pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar yang lebih optimal.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian di atas, rekomendasi berikut dapat dibuat:

1. Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi diharapkan dapat menjadi salah satu variasi dalam pembelajaran sistem komputer, khususnya materi tentang perangkat keras (*hardware*) komputer. Hal ini dapat memperkaya metode pengajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.
2. Pengembangan lebih lanjut media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika perlu dilakukan, terutama untuk materi-materi lainnya. Selain itu, disarankan untuk mempublikasikan media *game* ini secara luas dan *online*, agar dapat diakses oleh lebih banyak guru dan siswa. Dengan demikian, referensi materi di dalam mata pelajaran Informatika dapat lebih efektif dan efisien, serta memberikan manfaat yang lebih besar bagi proses pembelajaran.
3. Penyempurnaan media pembelajaran *game* edukasi masih perlu dilakukan untuk memaksimalkan penggunaannya. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk perbaikan di masa depan termasuk pilihan kata, desain, tulisan, format, gambar, dan pengembangan *game* yang lebih cocok dengan materi yang diajarkan. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kelengkapan media pembelajaran berbasis *game*, agar lebih efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

