

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi dalam pembelajaran bahasa Jerman yang dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi dalam pembelajaran bahasa Jerman yang dikembangkan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungbalai memenuhi syarat dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran (94,22%), ahli media pembelajaran (91,18%), ahli desain pembelajaran (93,54%), tanggapan siswa dalam uji coba perorangan (83,83%), uji coba kelompok kecil (88,90%) dan uji coba lapangan terbatas (92,51%) yang secara keseluruhan menyatakan media pembelajaran *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi tersebut berada dalam kriteria “sangat baik”.
2. Efektifitas *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi dalam pembelajaran bahasa Jerman yang dikembangkan lebih efektif dibandingkan dengan buku teks. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh  $t_{hitung} = 3,03$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,999$  dimana  $3,03 > 1,999$  untuk taraf signifikansi 0,05. Maka hasil

belajar siswa yang dibelajarkan dengan *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan efektifitas sebesar 88,73% lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan buku teks dengan efektifitas sebesar 81,63%.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian dan pengembangan bahan ajar ini memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan buku teks yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang dikembangkan ini akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dimana media pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkat kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa.
2. Pada proses pembelajaran, perlu adanya kesesuaian pemilihan media pembelajaran yang tepat, sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang membuat siswa aktif, termotivasi dan dapat meningkatkan kemampuan bahasanya. Walaupun setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, tetapi hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan *Game* edukasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru disarankan untuk menggunakan *game* edukasi *Ludo Word Game* berbasis literasi dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengingat selama ini pada proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku ajar. Maka disarankan agar juga menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Sehingga guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru sebaiknya sering mengikuti pelatihan dan seminar untuk dapat mengenal dan memperoleh ketrampilan dalam mendesain media pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.