

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Memproduksi game edukasi berbasis *problem based learning* sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran bahasa Jerman. Penerapan game edukasi berbasis *problem based learning* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Proses produksi game edukasi berbasis *problem based learning* diawali dengan melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan butir materi pelajaran, mendesain produk, validasi desain, revisi, dan uji coba produk.
2. Game edukasi berbasis *problem based learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis, $t_{tabel} = 1,695$ yang dihitung dengan menggunakan derajat kepercayaan 0,05 dan $dk = 30$, sedangkan t_{hitung} yang didapatkan sebesar 11,27, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, $11,27 > 1,695$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi berbasis *problem based learning*.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, hasil belajar bahasa Jerman siswa yang diajarkan dengan menggunakan media game edukasi berbasis *problem based learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Jerman siswa yang diajarkan dengan menggunakan media Youtube. Dengan demikian, guru mata pelajaran bahasa Jerman perlu mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Game edukasi* dalam membelajarkan mata pelajaran bahasa Jerman pada saat mengajar. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif digunakan dalam membelajarkan siswa menggunakan model tersebut. Peran aktif guru dalam pemilihan media tentunya sangat dibutuhkan, karena dengan kecermatan dan kesesuaian karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa dalam belajar menjadi salah satu faktor dalam melakukan pemilihan media pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dari penelitian ini dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, pengembangan game edukasi berbasis *problem based learning* dengan materi pengenalan diri bahasa Jerman dapat dikembangkan pada materi lain dengan karakteristik yang sama.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dilanjutkan pada populasi yang lebih luas dengan jangka waktu yang lebih lama sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal.