

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pemaparan pembahasan yang telah diuraikan, maka kesimpulan yang dapat ditarik yaitu:

1. Kelayakan media berdasarkan hasil persentase validasi ahli yaitu: ahli media sebesar 4,18 dan ahli materi sebesar 4,43 dengan kategori masing-masing “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil respon peserta didik dari 25 orang yaitu rata-rata keseluruhan sebesar 4,42 dengan kategori produk “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran.
2. Pembelajaran menggunakan *Education game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Materi Sketsa dan Ilustrasi kelas X DKV - 2 SMK Tritech Informatika Medan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan normal gain *score* yang menunjukkan hasil yang efektif sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori “Sedang” ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ).

#### 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, dapat diajukan beberapa implikasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dalam pengambilan kebijaksanaan pendidikan, yakni dengan penggunaan media pembelajaran *education game* pada pembelajaran sketsa dan ilustrasi kelas X DKV- 2 SMK Tritech Informatika Medan. Dikaitkan dengan penelitian relevan sebelumnya diambilkan kesimpulan bahwa hasil penggunaan media pembelajaran *education game* dikategorikan

“layak” sebagai media pembelajaran alternatif didasari oleh kualitas yang mencakup materi, media, dan calon pengguna. Dengan bukti bahwa pembelajaran menggunakan media *education game* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar, guru dapat menggunakan media berupa *education game* pada pembelajaran sketsa dan ilustrasi kelas X DKV – 2 SMK Tritech Informatika Medan yang bertujuan untuk mendorong dan menarik peserta didik agar lebih giat belajar dan menguasai materi pelajaran sketsa dan ilustrasi kelas X DKV – 2 SMK Tritech Informatika Medan. Dengan demikian, hasil belajar materi pelajaran sketsa dan ilustrasi semakin meningkat.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut maka saran oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru dapat mengoptimalkan penggunaan media yang telah ada dan menyesuaikan penggunaannya dengan materi pembelajaran.
3. Mengembangkan media yang dapat mencakup materi pembelajaran yang belum ada dan mampu memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran.