

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian pengembangan Media pembelajaran *game edukasi menggunakan adobe animate pada materi telling time*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi menggunakan adobe animate pada materi *Telling Time* mendapatkan hasil sangat layak digunakan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanah Jawa .
2. Game edukasi menggunakan adobe animate pada materi *Telling Time* mendapatkan hasil sangat praktis digunakan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanah Jawa .
3. Penggunaan Game edukasi menggunakan adobe animate pada materi *Telling Time* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media gambar.

5.2. Implikasi

Media pembelajaran *game edukasi menggunakan adobe animate* memiliki implikasi dibanding dengan perangkat pembelajaran yang biasanya digunakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun implikasinya adalah:

1. Media pembelajaran *game edukasi menggunakan adobe animate* dikembangkan untuk membantu siswa mendapatkan materi dengan lebih jelas terutama untuk materi tersebut.

2. Media pembelajaran game edukasi menggunakan adobe animate dikembangkan akan memberikan sumbangsih praktis untuk sekolah dalam proses administratif bahan pembelajaran, yang mana game edukasi menggunakan adobe animte menjadi acuan sebagai kelengkapan perangkat pembelajaran dan dokumentasi mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Hasil penelitian ini menjadi pertimbangan tenaga pendidik untuk memilih perangkat pembelajaran yang efektif digunakan ketika diterapkan pada siswa Peran tenaga pendidik yang aktif dalam memilih perangkat pembelajaran sangat berpengaruh disebabkan kesesuaian karakteristik mata pelajaran dan karakter siswa ketika belajar menjadi salah satu faktor penentu melakukan pemilihan perangkat pembelajaran.
4. Penerapan media pembelajaran berupa game edukasi menggunakan adobe animate harus disertai kesiapan peserta didik melaksanakan pembelajaran mandiri sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik jika menerapkannya secara maksimal. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang baik, maka siswa diberi waktu untuk berkreatif sebagai usaha mendalami materi pelajaran yang diberikan.

5.3 Saran

1. Disarankan bagi para pendidik untuk menggunakan game edukasi adobe untuk hasil belajar siswa dapat meningkat pada mata pelajaran Telling Time.
2. media pembelajaran berupa *game edukasi menggunakan adobe animate* dapat menjadi contoh bagi para guru ketika mengembangkan perangkat pembelajaran.

3. Dapat diadakan pelatihan kepada guru-guru untuk memperkenalkan dan memperdalam keterampilan mendesain perangkat pembelajaran sebagai solusi hasil belajar siswa bisa meningkat.



THE
Character Building
UNIVERSITY