

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi game education dikategorikan layak digunakan sebagai sistem pembelajaran di SMKS SINAR HUSNI. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian validator ahli sistem didapat skor 3,62 dengan kategori “Layak” dan ahli praktisi diperoleh skor 4,28 dengan bagian “Sangat Layak” dari dua data diatas dapat disimpulkan bahwasanya kelayakan media pembelajaran di kategorikan “Cukup Layak”.
2. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Education untuk siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Swasta Sinar Husni Medan berada dikategorikan “Cukup Efektif” jadi media belajar. Hal tersebut mendapatkan dengan hasil dari uji N-Gain pada kelas eksperimen dengan perolehan skor 0,75 atau 75% yang berada 56-75 dalam kategori tafsiran efektif.
3. Berdasarkan hasil uji Akseptansi penggunaan media yang telah dilakukan terhadap peserta didik selaku pengguna, diperoleh nilai sebesar 4,50 yang berada pada rentang mean skor 4,17 – 5,00. Sehingga bisa disimpulkan bahwa menurut pengguna media pembelajaran Game Education Berbasis Android ini dikategorikan “Tingkat Penerimaan Sangat Tinggi”

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan berarti penelitian ini, perancangan game edukasi memiliki implikasi yang jauh lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh siswa. Implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran ini akan memberikan kontribusi praktis, terutama bagi guru dalam proses pembelajaran. Sistem ini mempermudah penyelenggaraan proses belajar mengajar, yang berdampak pada peningkatan minat belajar, keaktifan, dan kemandirian peserta didik untuk belajar secara mandiri.
2. Pengembangan sistem pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa SMKS Sinar Husni serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena siswa diberikan kebebasan untuk belajar secara individu. Selain itu, penerapan sistem pembelajaran berbasis Game Education membutuhkan kesiapan siswa untuk belajar secara mandiri, yang pada gilirannya akan meningkatkan nilai mereka. Siswa juga diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas mereka sebagai upaya untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mendalam.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil perancangan Game Education yang telah dilaksanakan di SMKS SinarHusni terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi game education yang dikembangkan dalam studi ini terdapat banyak kekurangan. Perlu adanya evaluasi tambahan dari peneliti selanjutnya agar aplikasi game education ini jadi lebih baik lagi.
2. Penelitian ini masih terdapat kekurangan, sehingga diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini sesuai dengan perkembangan perangkat lunak dan teknologi.
3. Untuk para guru sekolah agar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai suplemen/variasi dalam proses belajar mengajar.

