

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian analisis dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya :

1. *Game* edukatif pengenalan *hardware* komputer dibuat dengan metode *research and development*. Pada tahap desain *game*, diperlukan metode khusus yaitu *multimedia development life cycle*. Media pembelajaran *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer dapat digunakan sebagai penunjang bagi guru dalam proses pembelajaran khususnya materi pengenalan *hardware* komputer.
2. media pembelajaran berupa *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh perbandingan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer, dengan pembelajaran konvensional. Dimana rata – rata hasil belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer lebih tinggi yaitu 70.96, sedangkan rata – rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer adalah 51.27.
3. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer, dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer. Hal ini dapat dibuktikan dengan

hasil uji wilcoxon signed ranks test, dimana $Asymp.Sig = 0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK, setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi pengenalan *hardware* komputer.

5.2 SARAN

Berikut ini merupakan beberapa saran yang bisa disampaikan sejalan dengan hasil penelitian ini.

1. Media pembelajaran ini dapat lebih dikembangkan dari segi *game mode*. *Game mode* yang bervariasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar menggunakan *game* edukasi.
2. Agar penggunaan media pembelajaran *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat memadukan model pembelajaran yang lain dengan media pembelajaran *game* edukatif pengenalan *hardware* komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dyah R, A. P. (2012). *Pelaksanaan Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Busana Wanita Kelas XI Busana 4 DI SMK N 4 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta .
- Fitriani, L. (2014). *Perancangan Dan Pembuatan Game Edukasi Tajwid Mania Berbasis Android*. yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.
- Habiburrasyid, M., Thamrin, I., & Hernawati, E. (2015). Perancangan Dan Pembangunan Game Patroli Gatot Kaca Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science : Vol.1, No.3 ISSN : 2442-5826* .
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO). *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & PENDIDIKAN ISSN : 2086 – 4981 VOL. 6 NO. 2* .
- Noviani, N. D. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Yogyakarta: Univesitas Negeri Yogyakarta.
- Oktavia, N., Sofia, A., Tyas, L., Khasanah, N. I., & Marfu'ani, N. R. (2015). Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. . *Proseding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya*.
- Prasetio, N. (2014). *Asyiknya Membuat Game 2D dengan Game maker 8.1*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Sari, B. K., & Sudarmilah, E. (2016). Rancang Bangun Multi Platform Edugame untuk Sejarah Khulafaurrasyidin. *Jurnal PROtek Vol. 03 No. 2*.
- Sudaryono. (2012). *Dasar - dasar evaluasi pembelajaran* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* . Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, & Hadi, A. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta.: Graha Ilmu.
- Wijayanti, T. (2016). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMA N 1 SEDAYU*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.