

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Tahapan pengembangan media pembelajaran berupa (1) Tahap analisis (*Analysis*) yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis situasi, (2) Tahap Desain (*Design*) yang berupa pengumpulan data dan pembuatan rancangan media pembelajaran, (3) Tahap pengembangan (*Development*) berupa pengembangan desain *interface* sajian materi, *game* serta pengemasan produk, (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) yaitu desain validasi dan uji coba, dan tahap terakhir (5) Tahap evaluasi (*evaluation*) yaitu hasil kelayakan ahli materi, ahli media, dan respon tanggapan siswa.

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi Dasar Desain Grafis ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran berupa *game* berbasis *browser* yang berisi materi tentang Perangkat lunak pengolah gambar vektor dan Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek yang dapat digunakan di SMK Negeri 2 Gorontalo pada mata pelajaran Dasar Desain grafis sebab telah memenuhi komponen-komponen media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang memiliki tingkat validitas kelayakan sesuai dengan penilaian para ahli baik dari ahli materi, ahli media dan juga respon tanggapan siswa dan dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2, maka diperoleh nilai kelayakan sebesar 119,5 dan masuk kategori “sangat layak”, serta untuk ahli media baik dari ahli media 1 dan ahli media 2 diperoleh nilai kelayakan sebesar 129 dan masuk kategori “sangat layak”, dan untuk penilaian respon tanggapan siswa diperoleh nilai kelayakan sebesar 85,52 dan masuk kategori “layak”. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka Media Pembelajaran *game* edukasi Dasar Desain Grafis layak digunakan dalam proses pembelajaran serta memberikan dampak bagi siswa yaitu meningkatkan respon terhadap mata pelajaran dasar desain grafis.

## **5.2 Saran**

Produk media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan diharapkan dapat mendukung serta menunjang pembelajaran di SMK Negeri 2 Gorontalo. Adapun saran-saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan produk media pembelajaran selanjutnya sebagai berikut:

### **a. Bagi Siswa**

Siswa yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi Dasar Desain Grafis sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menunjang serta mendukung kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk lebih giat belajar.

### **b. Bagi Guru**

Guru sebagai seorang pendidik dalam menggunakan media pembelajaran *game* edukasi dasar desain grafis dalam strategi pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis. Adapun hal yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yang serupa dengan tujuan agar sarana pembelajaran semakin inovatif, kreatif dan bervariasi.

### **c. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian yang telah dilaksanakan adalah penelitian pengembangan dengan metode ADDIE dengan tujuan yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran dan menguji tingkat kelayakannya. Peneliti berharap akan adanya penelitian pengembangan dilakukan sampai pengaruhnya terhadap siswa sesuai dengan apa yang menjadi harapan, dengan bertambahnya pemahaman siswa dan tingkat motivasi belajar siswa lebih meningkat. Selain itu media pembelajaran *game* edukasi juga diuji tingkat keefektifitasannya dan kerealibilitasnya dalam pembelajaran, karena pada penelitian kali ini peneliti lebih terfokus pada pengembangan dan kelayakan media pembelajaran. Tidak sampai pada penerapan, keefektifan dan realibilitas media pembelajaran pada proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksad. (2018). Rancang Bangun Game Adventure Burung Enggang Berbasis Android Menggunakan Scirra Construct 2. *Jurnal Ilmiah Komputer*, 13. Accessed 2021
- Aprilianti, Y. A. (2014). Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Jurnal Script*, 22-23.
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: *Islamic Education Journal*, 3, 35-42. Accessed February 2021
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK, Depdiknas.
- Julianto. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 1 Telaga Biru*. Skripsi. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Maulidta, N. A. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Jaringan Komputer. Surakarta: *Electronic Thesis and Dissertations*.
- Pardjono, P. S. (2015). Developing a model of competency and expertise certification tests for vocational high school students. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 1, 407. Accesed januari 2021
- Prasetyo, I. A. (2016). *Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an*. *Semnasteknomedia Online*, 4, 4-8. Accessed 2021
- Qomariyah, R. K. (2019). *Skenario Project Based Learning dengan Format Window Shopping pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1396-1401.

- Ristanto, D. 2014. *Pengembangan Modul Elektronik Adobe Photoshop untuk Kelas X SMK*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohani.(2019).Media Pembelajaran. Medan. <http://repository.uinsu.ac.id/8053/1/Diktat>  
*Accessed* Januari 2021.
- Sibilana, A. R. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang. (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*), from <etheses.uin-malang.ac.id> *Accessed* Mei 2021
- Undang-Undang No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Yudha, F.A.P. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Tolak Peluru Pada Siswa Kelas VII.A SMP Negeri 1 Pare-Kediri. *JOURNAL OF SIMKI*,<https://simki.unpkediri.ac.id>, Diakses Oktober 2021.
- Yustin, J. A. (2016). *Rancang bangun aplikasi game edukasi pembelajaran matematika menggunakan construct 2*. Vol 4., <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354> *Accesed* Desember 2020
- Widiyanto, H. (2010). *Penerapan Metode Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Rumus dan Fungsi Microsoft Excel*. *Jurnal Riset Pedagogik*, 3. *Accesed* januari 2021.