

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan tentang Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil akhir dari proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *role playing game* (RPG) yang ditujukan untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 ini, peneliti menarik beberapa kesimpulan berikut

1. Pengembangan media pembelajaran terselesaikan dengan baik, dengan produk akhir berupa sebuah program media pembelajaran, sebuah lembar kerja siswa, dan sebuah modul pelengkap.
2. Unjuk kerja media pembelajaran berjalan baik, dengan 71 fitur dari 72 fitur berfungsi sesuai dengan harapan. Satu fungsi minor belum dapat disempurnakan karena keterbatasan kemampuan pemrograman peneliti.
3. Kelayakan media pembelajaran mendapat penilaian Sangat Layak (93,04%) dari Ahli Materi I, Layak (72,17%) dari Ahli Materi II, Sangat Layak (86,65%) dari Ahli Media I, Sangat Layak (89,29%) dari Ahli Media II, Layak (78,52%) dari pengguna. Total penilaian dari para ahli dan pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk ke dalam kategori Layak.

B. Saran Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang peneliti kembangkan kurang cocok jika digunakan sebagai sarana pembelajaran di kelas. Media yang dikembangkan ini lebih baik digunakan sebagai sarana pelengkap pembelajaran yang digunakan pada waktu di luar jam pembelajaran sebagai bahan penguat

pendalaman materi untuk siswa. Media ini juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk umum sebagai pengenalan awal tentang cara pembacaan resistor dan rangkaian sederhana.

C. Diseminasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran video game dengan genre RPG eksplorasi tidak akan dilanjutkan lagi, dikarenakan pendekatan menggunakan cara ini tidak cocok sebagai media ajar mata pelajaran teknik. Sesuai dengan saran guru di SMK, untuk media pembelajaran yang ditargetkan pada mata pelajaran keteknikan sebuah simulasi atau trainer yang menyerupai alat/komponen aslinya akan lebih efektif.

Beberapa hal yang peneliti sadari dari hasil penelitian media pembelajaran ini antara lain:

1. Materi yang dicakup oleh media pembelajaran terlalu singkat/sedikit dibandingkan dengan lama waktu permainan.
2. Genre *RPG* dengan gaya bermain eksplorasi kurang efektif sebagai cara penyajian media, dengan banyaknya siswa yang mengeluh kesulitan mengetahui arah perjalanan selanjutnya.
3. Cerita dan penjelasan tentang materi dalam game dinilai “terlalu panjang dan membuat bosan” oleh siswa.
4. Secara umum peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran dengan model permainan video bergenre *RPG* eksplorasi kurang cocok sebagai media pembelajaran siswa di kelas.