

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran game interaktif mata pelajaran ekonomi, perlu beberapa prosedur yang harus dilakukan. Prosedur tersebut adalah (1) menetapkan materi yang akan dikembangkan medianya; (2) melakukan penelitian pendahuluan; (3) pembuatan desain awal dari media; (4) pengumpulan bahan, baik sumber bahan materi, *software* pendukung; (5) mengembangkan produk media pembelajaran; (6) validasi ahli media dan ahli materi serta menganalisis hasil validasi; (7) dari hasil validasi kemudian melakukan revisi produk; (8) uji coba satu-satu (*one to one evaluation*) dan melakukan analisis dari hasil uji coba ini; (9) melakukan revisi kembali berdasar saran dari uji coba sebelumnya; (10) uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) dan melakukan analisis serta revisi produk kembali berdasar saran responden pada uji coba kelompok kecil; (11) uji coba lapangan (*field evaluation*) dan analisis hasil uji coba lapangan; (12) Uji Efektivitas/penerapan; (13) produk akhir. Proses perancangan media pembelajaran game interaktif untuk mata pelajaran ekonomi dilakukan dengan dua tahap yaitu tahapan perancangan materi dan tahapan pengembangan media. Tahapan perancangan materi yang digunakan dalam pembuatan media antara lain:

- (1) identifikasi tujuan; (2) analisis meliputi analisis kebutuhan pemakai dan analisis instruksional; dan (3) membuat *storyboard*. Dalam penelitian ini, materi yang dipakai adalah perekonomian terbuka yang merupakan materi kelas XI SMA semester gasal. Tahap perancangan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan adalah: (1) analisis yang meliputi analisis spesifikasi teknis dan analisis kebutuhan; (2) desain program yang meliputi desain diagram alir, desain *interface*; dan (3) implementasi.
2. Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan media dari aspek umum dikatakan baik dengan persentase 82,85% dikatakan baik, demikian pula dengan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual yang dinilai baik dengan persentase masing-masing 76,6% dan 26,3%. Sedangkan ahli materi menilai kelayakan dari aspek umum dan aspek substansi soal dengan kategori baik sebesar 77,1%, serta aspek pembelajaran yang dinilai sangat baik dengan persentase 82,2%. Dari hasil uji coba lapangan dapat dilihat bahwa aspek umum, aspek perangkat lunak, dan aspek pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase berturut-turut 86,3%, 80,8%, dan 83%. Sedangkan aspek komunikasi visual dinilai dalam kategori baik dengan persentase 79,4%. Kesimpulan akhirnya bahwa media pembelajaran game interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi.

3. Media pembelajaran game interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, terbukti dengan nilai t hitung pada kelompok eksperimen sebesar $-8,892$ dengan taraf signifikansi $0,000$
4. Media pembelajaran game interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi harga terbukti dengan t hitung pada kelompok eksperimen sebesar $-11,898$ dengan taraf signifikansi $0,000$.
5. Terdapat perbedaan dimana minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran game interaktif lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang menggunakan media konvensional, terbukti dengan harga t minat akhir setelah perlakuan pada *equal variances assumed* sebesar $6,691$ dengan *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000$.
6. Terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran game interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional, terbukti dengan harga t *post-test* pada *equal variances assumed* adalah $6,679$ dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000$.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran game interaktif untuk mata pelajaran ekonomi SMA dengan bantuan *Netbeans IDE 7.1.1* telah selesai dilakukan. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran ekonomi

khususnya di SMA Negeri 7 Purworejo sebagai tempat penelitian. Media ini dapat dijadikan sebagai sarana belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun perorangan. Media pembelajaran dalam bentuk game teka-teki silang ini sangat mudah digunakan karena tanpa harus meng-*install* terlebih dahulu dan navigasinya sangat familiar. Media pembelajaran game interaktif yang telah divalidasi oleh ahli materi dan disusun sesuai dengan silabus, diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses mengajar dan dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

C. Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran game interaktif untuk mata pelajaran ekonomi masih ditemukan kekurangan yang antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan masih sederhana, masih banyak kekurangan dari segi visual, animasi, suara, dan segi interaktifitas.
2. Kombinasi warna dalam media terkadang dinilai berbeda oleh para penilai, baik para ahli ataupun para siswa.
3. Media pembelajaran ini bertipe *one click* terkadang siswa terlalu sering mengklik dan menyebabkan komputer harus bekerja lebih berat.
4. Musik latar yang digunakan hanya berupa potongan dari sebuah lagu, dikarenakan media ini dijalankan oleh sebuah mesin JVM (*Java Virtual Machine*) sehingga semakin panjang musiknya maka semakin banyak proses yang dikerjakan komputer, konsekuensinya adalah kerja komputer semakin lambat.

D. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran game interaktif, maka beberapa saran yang diajukan antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran sebaiknya bersifat dinamis dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi serta kebutuhan media pembelajaran.
2. Media yang dihasilkan masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya memerlukan pemahaman dan pengumpulan informasi yang lebih mendalam sehingga dihasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kaya akan fitur, dan lebih bermanfaat.
3. Dalam upaya peningkatan minat belajar sebaiknya menggunakan media yang bervariasi, salah satunya dengan menggunakan media game interaktif yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Guru diharapkan menggunakan sekaligus mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
5. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran game interaktif untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep/istilah karena game ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Guru diharapkan bisa mengkombinasikan penggunaan media game interaktif dan media pembelajaran lainnya, untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa