

## **BAB V** **SIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan game sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar VAK, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya adalah:

- Game pembelajaran ini di desain dengan menerapkan aspek gaya belajar *visual*, *auditory* dan *kinesthetic* (VAK), selain itu juga game pembelajaran ini menggunakan genre visual novel di dalam nya, hal ini ditujukan agar pengguna dapat mempelajari materi melalui media tanpa terdistraksi oleh aksi yang terdapat dalam media, selain itu juga dalam pembuatan nya game ini melalui beberapa tahapan seperti perancangan, penerapan, observasi dan refleksi
- Hasil yang di dapat dari penggunaan media pembelajaran berbasis game dengan penggunaan gaya belajar VAK pada siswa memiliki pengaruh positif, hal ini dapat dibuktikan dengan kenaikan nilai gain dengan rata rata nilai yang diperoleh dari hasil uji gain adalah 0,45 dengan kriteria sedang.dengan rincian kelompok atas memiliki rata rata sebesar 0,41 dan kelompok bawah sebesar 0,46 hal ini dapat menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. selain hasil tersebut didapat pula hasil kecenderungan gaya belajar siswa pada tiap sesi dan hambatan yang siswa alami selama pembelajaran di setiap sesi. Dari data tersebut bisa di olah dan digunakan sebagai landasan dibuatnya strategi pembelajaran baru yang lebih tepat dan efektif.
- Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game, terutama Game-based Learning untuk gaya belajar VAK pada mata pelajaran basis data, sangat positif. Hasil ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai setiap aspek media sebesar 85,86%. Siswa merasa bahwa melalui permainan ini, mereka mengalami pengajaran yang menarik dan membantu memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih mudah. Mereka merasa termotivasi

dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Respon positif ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran ini relevan dan efektif dalam meningkatkan interaksi serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung konsep bahwa penerapan Game-based Learning yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran basis data.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan game sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar VAK, maka peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi diantaranya adalah:

- 1) Media game yang dikembangkan untuk media pembelajaran di berikan gameplay yang lebih menarik dengan memperkaya aksi dan animasi didalamnya
- 2) Tambahkan fitur test gaya belajar dan sosialisasi gaya belajar agar hasil yang didapat lebih akurat
- 3) Dukungan gaya belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menambahkan variasi *minigame* dan dukungan gaya belajar yang lebih komprehensif seperti menambahkan *voice over*
- 4) Penambahan alur cerita sesuai dengan kondisi permainan