

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *reading game* untuk optimalisasi model pembelajaran *reading guide* yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pengembangan aplikasi *reading game* sebagai media pembelajaran. Model ini terbukti efektif dalam mengarahkan proses pengembangan aplikasi secara sistematis, meliputi tahapan inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian alpha, pengujian beta, dan rilis. Pada tahap inisiasi, konsep dasar dari *reading game* dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan langkah-langkah model pembelajaran *reading guide*. Dalam tahapan ini, berbagai elemen *game* seperti cerita, karakter, dan tantangan dirancang untuk mendukung pemahaman bacaan siswa. Konsep ini kemudian diperdalam pada tahap pra-produksi, di mana detail desain *game*, alur cerita yang dituang kedalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* dirancang dengan seksama. Pada tahap produksi, fokus utama adalah pada pembuatan *event* dalam *game* yang dirancang untuk memberikan interaksi edukatif yang menarik bagi siswa. *Event-event* ini mencakup berbagai aktivitas seperti tantangan membaca, berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, konfigurasi plugin seperti *Eli Mobile Control* dan *Button Picture* telah diimplementasikan untuk memastikan *game* dapat berjalan dengan baik di perangkat *mobile*, memberikan kontrol yang responsif dan antarmuka yang menarik. Hasil pengembangan *reading game* sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip model *reading guide* ke dalam sebuah platform yang interaktif menarik, dan edukatif di mana siswa diarahkan untuk membaca dan memahami teks melalui pertanyaan dan diskusi yang terstruktur sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan cara yang interaktif dan menarik.

2. Hasil pengujian alpha menunjukkan bahwa aplikasi *reading game* layak untuk dilanjutkan ke tahap pengujian lebih lanjut. Pada tahap pengujian beta menggunakan metode *one on one validation* terhadap dua siswa SMP, aplikasi juga dinilai layak dan mendapat hasil positif, dengan penyesuaian terhadap tampilan karakter npc untuk meningkatkan visualisasi dan interaktivitas. Uji coba terbatas menggunakan *system usability scale* (SUS) menunjukkan skor 82,22, yang berada pada *grade A* dan dapat dikategorikan sebagai *acceptable*. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap *user experience* aplikasi.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa implikasi penting dapat diidentifikasi. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa integrasi teknologi berbasis *game* dalam pembelajaran dapat memberikan implikasi sebagai berikut:

### 5.2.1 Implikasi Teoritis

1. Kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana model pembelajaran *reading guide* dapat diintegrasikan dengan teknologi berbasis *game*.
2. Pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, hasil penelitian ini memperdalam pemahaman tentang bagaimana teknologi, khususnya *game* edukasi, dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

### 5.2.2 Implikasi Praktis

1. Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, penggunaan aplikasi *reading game* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
2. Alat evaluasi baru, aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur kemampuan membaca dan pemahaman siswa secara lebih dinamis dan *real-time*.
3. Pengembangan keterampilan teknologi guru, implementasi aplikasi ini mendorong guru untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, yang sesuai dengan tuntutan era digital saat ini.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada para pemangku kepentingan, khususnya guru dan kepala sekolah, dalam rangka mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah:

1. Media pembelajaran *reading game* diharapkan dapat diintegrasikan kedalam proses pembelajaran sehari-hari, dengan tujuan dapat membantu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Diharapkan memberikan dukungan penuh dalam penerapan media pembelajaran berbasis *game* di sekolah. Dukungan ini dapat berupa penyediaan fasilitas yang memadai, seperti perangkat teknologi yang diperlukan, serta akses internet yang stabil.
3. Penerapan dalam berbagai mata pelajaran, meskipun aplikasi ini dirancang untuk model *reading guide*, konsep serupa dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran atau model pembelajaran lainnya.