

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian IMPLEMENTASI MEDIA ROLE-PLAYING GAME UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PENGALAMATAN IP DI SMK KARTIKA XIX-1 KOTA BANDUNG dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Role-Playing Games yang dimulai dengan tahap pengumpulan data studi Lapangan yang merupakan sebagai subjek Media Pembelajaran dengan cara Wawancara semi-Struktural ke guru dan Siswa dan Studi Literatur pemilihan Model Pembelajaran PBL dan Video Games bergenre Role-Playing Games, tahap Perencanaan dengan pembuatan modul ajar sebagai rujukan pembuatan soal dan materi yang akan digunakan untuk media pembelajaran lalu Soal dan Materi divalidasi oleh ahli dan menjabarkan Konsep Game, tahap Pengembangan membuat fitur-fitur penting seperti Story Script, Dialogue System, Inventory System dan Problem Solving system lalu dilakukan Black-box testing sebagai pemeriksaan awal fitur pada media pembelajaran RPG lalu diujikan kepada Validasi Ahli mendapatkan skor sebesar 32,4 atau dengan kriteria rubriknya “Good” atau “Bagus”. Maka Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Role-Playing Games dari Tahap Pengumpulan data, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan mendapatkan nilai yang Bagus dan layak digunakan.
2. Implementasi Media Pembelajaran Role-Playing Games menggunakan desain *one group pretest-posttest* yang dilaksanakan pada kelas XI TKJ SMK Kartika XIX-1 Pada Kelompok Atas memiliki Rata-Rata Nilai Gain sebesar 0,68 dengan kriteria “Sedang”. Pada Kelompok Tengah memiliki Rata-Rata Nilai Gain sebesar 0,71 dengan kriteria “Tinggi”. Pada Kelompok Bawah memiliki Rata-Rata Nilai Gain sebesar 0,74 dengan kriteria “Tinggi”. Rata-Rata N-Gain untuk semua Peserta Didik sebesar 0,71

dengan kriteria “Tinggi”. Pada Kelompok atas, Efisiensi Pengaruh Media Pembelajaran RPG terhadap Keterampilan Problem Solving memiliki Tingkat Sedang. Untuk Kelompok Tengah Efisiensi Pengaruh Media Pembelajaran RPG terhadap Keterampilan Problem Solving memiliki Tingkat Tinggi. Untuk Kelompok Bawah Efisiensi Pengaruh Media Pembelajaran RPG terhadap Keterampilan Problem Solving memiliki Tingkat Tinggi. Secara Keseluruhan Tingkat Efisiensi Pengaruh Media Pembelajaran RPG terhadap Keterampilan Problem Solving dapat dikatakan Tinggi. Sehingga Media Pembelajaran RPG mempunyai pengaruh dengan tingkat efisiensi Tinggi terhadap Peningkatan Keterampilan Problem Solving.

3. Tanggapan Penggunaan Media Pembelajaran Role-Playing Games mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77 % dengan kriteria *rating scale* “Sangat Tinggi”. Pada Aspek Keseruan mendapatkan nilai 98 poin dengan persentase 77 %. Aspek Aksesibilitas mendapatkan nilai 99 poin dengan persentase 77 %. Serta Aspek Manfaat mendapatkan nilai 98 poin dengan persentase 77 %. Sehingga Peserta Didik beranggapan Media Pembelajaran RPG Sangat Seru, Sangat Mudah diakses dan Sangat Bermanfaat terhadap Pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan hasil Penelitian. Peneliti memberikan beberapa saran untuk mengembangkan penelitian supaya lebih baik lagi. Saran tersebut yakni:

1. Hendaknya para peneliti melakukan studi lapangan awal secara rinci pada perangkat keras yang akan digunakan untuk implementasi media pembelajaran. Seperti Spesifikasi Komputer, Ukuran Layar dan Jumlah Komputer
2. Hendaknya para peneliti teliti dan memperbanyak studi literatur sesuai fokus kajian yang digunakan pada penelitian supaya literatur tidak terlewat dan relevan dengan penelitian yang dilakukan