

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *game* simulasi gerbang logika dasar pada mata pelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital yang dilaksanakan di program keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Bakti Bangsa, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Kondisi pembelajaran yang didapatkan dari hasil studi pendahuluan menunjukkan 56% siswa memiliki minat yang cukup terhadap mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital, 86% siswa merasa menganggap materinya susah, penggunaan media di dalam kelas 82% siswa menjawab jarang menggunakan media, Untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini perlu adanya sesuatu yang baru yang dapat menjadi pemicu minat dan motivasi tersebut, karena minat dan motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *game* simulasi gerbang logika dasar. Media ini bertujuan untuk membantu mempelajari gerbang logika dasar mata pelajaran dasar kompetensi

kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan *game* simulasi gerbang logika dasar, yaitu : pemilihan teknologi, rancangan mekanik *game* dan rancangan antarmuka *game*. Media ini juga telah melewati uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji coba terbatas. Tetapi media ini belum dapat dikatakan layak digunakan secara luas karena hanya dilakukan sampai uji terbatas.

3. Hasil dari implementasi berdasarkan data hasil pengumpulan angket siswa dan guru tentang *game* simulasi gerbang logika dasar berdasarkan uji coba terbatas dapat disimpulkan sebagai berikut:
 - a. Respon siswa masuk kualifikasi baik terhadap media pembelajaran *game* simulasi gerbang logika dasar berdasarkan hasil angket siswa yang menunjukkan ketercapaian angket siswa sebesar 83,21%
 - b. Respon guru masuk kualifikasi baik terhadap media pembelajaran *game* simulasi gerbang logika dasar berdasarkan hasil angket guru yang menunjukkan ketercapaian angket siswa sebesar dan angket guru sebesar 81.7 %.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka terdapat beberapa saran semua pihak. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan yaitu:

1. Sebaiknya untuk pemilihan media pembelajaran dalam mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

2. Untuk pengembangan media pembelajaran *game* simulasi gerbang logika dasar, dibutuhkan pengembangan lebih lanjut agar lebih interaktif.
3. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, perlu diadakan penelitian dalam skala yang lebih besar.