

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari temuan dan pembahasan dalam penelitian, maka hasil tersebut dapat disimpulkan :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa penerapan sebuah *genre game* kedalam media pembelajaran dapat dibuat sebagai *Edu Game*. *Edu Game* terbukti dapat memadukan sebagian besar konten pendidikan kedalam sebuah *game*, yaitu berupa pengemasan soal dan materi instalasi perangkat jaringan LAN, yang dikemas menjadi menarik untuk dimainkan oleh siswa saat belajar.
2. Berdasarkan hasil angket respon siswa dan temuan lapangan yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Edu Game* bergenre RPG dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dan terbukti dapat membuat membuat siswa lebih tertarik, serta membuat siswa menjadi merasa mudah memahami isi materi instalasi perangkat jaringan LAN dengan *gameplay* yang menyenangkan.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan pengembangan *Edu Game* bergenre RPG ini, ada beberapa implikasi dan rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai sumber untuk mengembangkan *game* edukasi ataupun multimedia pembelajaran selanjutnya, diantaranya:

1. Mencari data-data atau informasi terkini maupun referensi tentang materi pelajaran yang digunakan sesuai dengan berkembangnya ilmu dan kurikulum yang diterapkan disekolah.
2. Dalam proses pembelajaran dengan bantuan *Edu Game* ini masih perlu ditambahkan beberapa faktor selain nilai pencapaian dari misi yang dijalankan, seperti waktu yang dibutuhkan siswa untuk belajar, waktu untuk menjawab soal agar guru kemudian dapat memberikan penilaian yang lebih objektif dan terbuka, berdasarkan hasil pencapaian siswa dalam belajar.
3. Dalam proses penyajian materi dengan bantuan *Edu Game* ini, pada bagian topologi dan *pairing* perlu ditambahkan tutorial, animasi dan tahapan yang lebih rinci agar siswa dapat belajar secara bertahap dan mendalam.
4. Jumlah soal dalam pelaksanaan latihan dan kuis dengan *Edu Game* ini bisa lebih diperkaya tingkatan levelnya lagi agar siswa lebih tertarik lagi dalam mengerjakan latihan dan kuis tersebut.
5. Alur cerita dibuat lebih dinamis dan kompleks, sehingga akan membuat siswa menjadi lebih tertantang untuk menyelesaikan setiap misi yang ada didalam *Edu Game* yang dikembangkan.
6. *Edu Game* ini dapat ditambahkan animasi dan jumlah karakter dalam game, yang seimbang antara karakter laki-laki dan perempuannya.
7. *Edu Game* yang dibuat ditambahkan *pop-up* berupa peringatan yang akan secara otomatis keluar dari program, apabila siswa sedang mencoba membobol sistem keamanan *Edu Game* dengan cara apapun.

8. Perlu diadakannya riset-riset yang dapat membahas pentingnya penerapan *Edu Game* yang digunakan dalam kurikulum di sekolah.