

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X-DPIB 3 SMK Negeri 1 Sumedang saat proses belajar Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan secara umum dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Game Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Kelas X sudah Layak dan Cukup Efektif (Efektivitas Sedang). Sedangkan secara khusus dapat di simpulkan bahwa :

1. Penelitian ini menggunakan metode *Research dan Develepment (R&D)* dengan tahapan : (1). Identifikasi Potensi dan Masalah; (2). Pengumpulan Data; (3). Desain Produk; (4). Validasi Desain; (5). Revisi Desain; (6). Uji Coba Produk Skala Kecil; (7). Revisi Produk ke-1; dan (8). Uji Coba Produk Skala Besar.
2. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, dan materi untuk mengetahui tingkat kelayakan sebagai media pembelajaran dinyatakan “**Sangat Layak**”. Sebagian besar responden menyatakan “**Sangat Setuju**” terhadap media pembelajaran *game puzzle* digunakan sebagai media pembelajaran, dan Observer yang mengamati dalam proses pengembangan media pembelajaran ini menyatakan “**Sangat Layak**” untuk dikembangkan di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran *game puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada kompetensi memahami prosedur pemasangan batu bata. Rata-rata nilai *pretest* hasil siswa adalah 45 sebelum penggunaan media meningkat pada hasil nilai *posttest* adalah 78,5 setelah penggunaan media pembelajaran *game puzzle*. Hal ini peroleh dari penggunaan media pembelajaran berdasarkan nilai *N-Gain Score* memperoleh 60 % yang menyatakan bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran *game puzzle* ini berada dalam kategori sedang dan layak untuk kembangkan maupun diterapkan menjadi media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Sumedang.

Tisna Abdulah, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KONSTRUKSI BANGUNAN SISWA KELAS X SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peningkatan hasil belajar menunjukkan hasil yang baik karena telah mencapai tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran ini. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran diharapkan menjadi keuntungan untuk siswa agar lebih memahami dan mengerti terhadap materi yang diberikan.

1.2 Implikasi Penelitian

Implikasi dari penelitian ini diharapkan dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan semoga dapat berdampak positif pada kualitas belajar mengajar di kelas ataupun di luar jam pelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan baik bagi siswa dan guru . Semoga banyak peneliti lain yang terinspirasi atas adanya penelitian ini dan mulai membuat media pembelajaran lainnya guna menjadikan kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam tingkat penelitian awal dan hanya sebatas mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan media pembelajaran ini belum tersedia untuk *smartphone* , pengguna hanya dapat mengakses melalui *personal computer (PC)* saja.

Dilihat dari segi fungsi media ini sebagai dasar pengetahuan dan untuk hasil belajar menunjukkan dalam klasifikasi sedang maka diperlukan pembaharuan lebih kompleks dan detail lagi terhadap media pembelajaran *game puzzle* ini.

1.3 Saran Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi di atas, saran yang dapat peneliti ajukan untuk mengembangkan media pembelajaran *game puzzle* yang lebih baik selanjutnya, yaitu:

1. Pengembangan media ini bisa menjadi contoh dan awal dalam menciptakan media baru untuk materi lainnya yang lebih lengkap dan luas, maupun di luar materi Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.
2. Perlu dilakukan penelitian lanjutan demi mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran *game puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada produk massal dan media pembelajaran ini difungsikan sebagai media evaluasi siswa.

Tisna Abdulah, 2019

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KONSTRUKSI BANGUNAN SISWA KELAS X SMKN 1 SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Lebih dideskripsikan lebih lanjut untuk pengguna (*user*) pengembangan media pembelajaran *game puzzle* kedepannya.
4. Pengembangan game hanya terpaku satu fokus yaitu ke riset *game* saja dan harus disesuaikan dengan tingkat kognitif anak SMK.
5. Penelitian selanjutnya alangkah lebih baik untuk membuat aplikasi untuk *platform Handphone* agar semua orang dapat dengan mudah menggunakan media ini.
6. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan mendalami mengenai teknologi ataupun cara untuk mengembangkan media selanjutnya.
7. Tata tertib pada saat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran ini sebaiknya lebih ditegaskan dan dirincikan poin-poinnya agar siswa dapat menjadi lebih kondusif.