

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media game interaktif untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah menggunakan *software unity 3d game engine* dengan memuat materi Konstruksi Baja dan Konstruksi Kayu. Media pembelajaran ini berjalan pada *platform* android pada telepon pintar dengan *genre* kuis. Media Pembelajaran ini juga memuat materi pelajaran yang dilengkapi dengan video.
2. Media Pembelajaran Game Interaktif ini dinilai Layak karena hasil pengujian oleh 4 ahli (media dan materi) menunjukkan kategori Baik/Layak. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan rerata skor 4.05 dengan kategori **baik/layak**. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,05 kategori baik dan aspek isi dengan rerata 4.27 kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak untuk mendukung pembelajaran dasar dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di SMK.

### **5.2 Implikasi**

Implikasi pada penelitian berdampak positif bagi guru maupun siswa, antara lain :

1. Media pembelajaran Game interaktif dapat menambah minat siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menarik, selain itu siswa dapat belajar secara mandiri dan mampu meningkatkan pengetahuan terhadap materi yang diajarkan.

2. Media Pembelajaran ini memungkinkan untuk pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini sehingga proses pembelajaran dapat terus berlangsung meskipun tanpa ada tatap muka antara guru dan siswa.

### 5.3 Rekomendasi

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan serta masih ada beberapa hal yang masih perlu dikaji untuk pengembangan yang lebih lanjut lagi. Peneliti memiliki beberapa rekomendasi untuk pengembangan Game Interaktif ini kedepannya :

1. Penambahan rujukan materi tambahan dalam bentuk *link* agar nanti siswa dapat langsung belajar dari sumber yang lebih luas lagi melalui internet.
2. Penambahan notifikasi musik yang lebih beragam lagi sehingga dapat menghibur pengguna juga.
3. Penambahan aspek interaktivitas dimana user dapat dilibatkan lebih dalam saat penggunaan media pembelajaran ini. Seperti penambahan soal essay, jenis game selain kuis seperti tebak gambar dan penyelesaian masalah.
4. Uji coba pemakaian kepada siswa SMK serta produksi massal secara *online*.