

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran simulasi teknisi jaringan di SMK yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan *game* edukasi simulasi teknisi jaringan dibuat dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada melalui serangkaian pemenuhan kebutuhan untuk kemudian diolah dan mulai dikembangkan dengan metode pengembangan yang telah ditentukan. Kemudian hasil analisis tersebut dirancang dengan menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi luther yang terdapat 6 tahapan, yakni tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
2. Pengujian program *game* simulasi teknisi jaringan berbasis android ini dilakukan dengan beberapa metode, yakni pengujian alpha dengan validasi ahli materi dan media serta menggunakan *blackbox*. Kemudian pengujian beta dengan menggunakan *SUS*. Berdasarkan pengujian alpha, produk *game* edukasi simulasi teknisi jaringan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Didukung dengan pengujian *blackbox* dimana hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, secara fungsional *game* telah bekerja dengan semestinya. Kemudian pada pengujian *system usability scale (SUS)* hasilnya ditunjukkan dengan skor 72, yakni berada pada kategori baik dengan grade C, yang artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima, sehingga layak dan baik untuk dipakai sebagai media pembelajaran

5.2 Saran

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang akan datang. Saran dan rekomendasi tersebut antara lain:

1. Pengembangan *game* perlu ditingkatkan dari sisi materi dan konten, penambahan *quest* pada menu simulasi lebih instrumen untuk mengasah kemampuan siswa terhadap *problem solving* saat menggunakan *game* maupun ketika implementasi dilapangan secara langsung.
2. Pengembangan *platform* tidak hanya terbatas pada android saja, namun dapat ditingkatkan ke beberapa *platform* lain seperti windows, iOS, Linux, dan lain-lain.