

BAB V

KESIMPULAN

5.1 SIMPULAN

1. Pengembangan *game* edukasi berbasis *construct 3* untuk meningkatkan minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap awal dari prosedur pengembangan *game* edukasi berbasis *construct 3* adalah mengumpulkan materi yang dibuat dalam video animasi yang nantinya akan dimasukkan kedalam *game* edukasi. Langkah selanjutnya yakni pengeditan desain mulai dari pemilihan asset *game*, music, font, warna, bentuk serta gambar pendukung disatukan dalam *web construct 3*. Setelah *game* selesai dirancang, Langkah berikutnya yakni mengubah media *game* edukasi menjadi link di *web* yang bernama *Netlify* sehingga link dapat diakses secara online oleh peserta didik. Selanjutnya melakukan validasi ahli materi dan media serta melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* dapat meningkatkan minat belajar Sejarah dengan presentase awal saat pre test kelas eksperimen sebesar 55% dan mengalami peningkatan saat pelaksanaan post test kelas eksperimen sebesar 71%.

2. Uji efektivitas media pembelajaran, menggunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*). Menunjukkan hasil signifikan $0,000 < 0,005$. Ini membuktikan bahwa *game* edukasi berbasis *construct* 3 dapat meningkatkan minat belajar Sejarah siswa kelas X E2 SMA N 15 Muaro Jambi.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct* 3 untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *construct* 3 dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa dengan pendekatan yang menarik dan efisien.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct* 3 untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi, dapat digunakan sebagai inovasi bagi guru, terkhusus guru Sejarah yang masih kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dikelas. Penggunaan *game* ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat berbagai aspek yang dapat diangkat sebagai saran yang baik bagi guru, peserta didik, sekolah dan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* ini dapat menjadi acuan dan masukkan sebagai bahan referensi dalam penggunaan media terhadap proses peningkatan kualitas belajar mengajar dengan menyesuaikan zaman

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik hendaknya dapat memperbaiki gaya belajar yang dimana harus memperbanyak belajar secara mandiri yang dimana akan mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran ketika dijelaskan atau disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan kualitas dan juga semangat pada guru maupun peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga memiliki inovasi terbaru dan melatih kreatifitas guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* pada proses pembuatannya termasuk kategori yang sulit, karena proses pengeditan

tindakan-tindakan yang mempengaruhi logika *game*. Proses pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama karena pengumpulan sumber materi, serta merancang konsep media game dengan tampilan menarik.