

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Produk yang sudah dikembangkan dalam penelitian ini yaitu e-modul berbasis *game based learning*. Hasil akhir dari pengembangan e-modul berbasis *game based learning* dilakukan melalui beberapa tahap untuk menghasilkan produk e-modul berbasis *game based learning* yang valid dan praktis. E-modul berbasis *game based learning* sudah melalui beberapa tahap pengujian dari ahli diantaranya yaitu ahli media untuk menguji aspek-aspek dalam lingkup media dan ahli materi untuk menguji aspek-aspek dalam lingkup materi. Hasil pengujian diperoleh suatu data baik dari ahli media maupun ahli materi yang kemudian diolah untuk mengetahui tingkat kelayakannya saat diuji cobakan. E-modul berbasis *game based learning* telah dinyatakan layak atau valid untuk diuji coba ke peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Metro.

Sesuai dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya e-modul berbasis *game based learning* di uji cobakan ke peserta didik dengan memberikan angket ke peserta didik supaya diketahui respon peserta didik terhadap e-modul berbasis *game based learning* yang telah dikembangkan. Uji coba dilaksanakan di kelas peserta didik X-8 SMA Negeri 1 Metro sejumlah 23 orang. Data hasil rekapitulasi angket respon peserta didik dalam uji coba menunjukkan bahwa e-modul berbasis *game based learning* sudah layak digunakan.

Sesuai dengan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa e-modul berbasis *game based learning* telah dinyatakan layak digunakan tanpa dilakukan proses revisi. Diketahui bahwa hasil analisis data yang dilakukan peneliti diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 75% yang dinyatakan kuat atau valid dan hasil validasi ahli materi sebesar 88,33% yang dinyatakan sangat kuat atau sangat valid. Kemudian, hasil rekapitulasi angket respon peserta didik dalam uji coba menunjukkan sebesar 81,6% dan dinyatakan sangat praktis. Sesuai dengan hasil analisis data validasi ahli media, ahli materi serta respon peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa e-modul berbasis *game based learning* yang sudah dikembangkan peneliti sangat layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Metro. E-modul berbasis *game based learning* yang

dikembangkan oleh peneliti tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu:

1. Kelebihan E-Modul Berbasis *Game Based Learning*

E-modul berbasis *game based learning* memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a. Keberadaan e-modul berbasis *game based learning* membantu peserta didik dalam mempelajari materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.
- b. E-modul berbasis *game based learning* menyajikan beberapa permainan yang mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan.
- c. E-modul berbasis *game based learning* disajikan dalam bentuk *hypertext markup language* (html) yang dapat dibagikan dan diakses melalui *smartphone* masing-masing peserta didik
- d. E-modul berbasis *game based learning* dapat diakses peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- e. E-modul berbasis *game based learning* memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dari segi materi dan teknologi yang dikembangkan.
- f. E-modul berbasis *game based learning* merupakan perwujudan modul yang berbentuk elektronik sehingga peserta didik dapat menggunakannya layaknya modul yang dikemas secara praktis.

2. Kekurangan E-Modul Berbasis *Game Based Learning*

E-modul berbasis *game based learning* juga memiliki kekurangan-kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- a. E-modul berbasis *game based learning* hanya terbatas pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.
- b. E-modul berbasis *game based learning* hanya terdapat 4 jenis permainan
- c. Penyajian dan tampilan e-modul berbasis *game based learning* masih sederhana
- d. E-modul berbasis *game based learning* hanya dapat dioperasikan secara online atau dalam jaringan.
- e. E-modul berbasis *game based learning* dapat dioperasikan dengan mudah apabila koneksi jaringan internet stabil.

B. Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi peserta didik

E-modul berbasis *game based learning* merupakan media yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. E-modul berbasis *game based learning* juga dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi khususnya mata pelajaran ekonomi pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya karena proses pembelajaran diterapkan dengan cara belajar sambil bermain.

b. Bagi Guru

E-modul berbasis *game based learning* dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran oleh guru agar guru dapat membangkitkan minat, semangat dan rasa nyaman peserta didik. Diharapkan juga guru dapat mengembangkan e-modul berbasis *game based learning* secara berkelanjutan.

2. Pengembangan

E-modul berbasis *game based learning* perlu dikembangkan kembali dari segi kualitas teknis pengoperasiannya yang lebih mudah lagi maupun tampilannya seperti pada ketepatan pemilihan warna agar lebih menarik. Diharapkan pada penelitian berikutnya dapat mengembangkan e-modul berbasis *game based learning* sampai pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi untuk mengetahui tingkat keefektivitasan produk yang dikembangkan. Diharapkan juga pada penelitian berikutnya dapat mengembangkan e-modul berbasis *game based learning* tidak terbatas pada kelas X, namun juga untuk kelas XI dan XII serta lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik agar nantinya e-modul berbasis *game based learning* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas dengan lingkup yang lebih luas.