

BAB V PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran agama Islam di TK Islam Terpadu Al-Hikmah Palembang, maka terdapat dua kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pembuatan multimedia interaktif pembelajaran agama Islam berbentuk *game* edukasi berjudul MARBEL: Mari Belajar Sambil Bermain menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Tahap perancangan aplikasi meliputi *concept, design, material collecting*, dan *assembly*. Tahap pengujian (*testing*) melalui dua tahapan, yaitu pengujian fungsional dengan metode *blackbox* dan pengujian validasi oleh ahli. Analisis data pengujian *blackbox* dinyatakan valid karena aplikasi berhasil berjalan sesuai dengan skenario yang diinginkan. Analisis data pengujian validasi meliputi aspek pembelajaran dan penyajian materi oleh 2 orang ahli materi, serta pengujian aspek kegunaan media dan kegrafisan (*visual*) oleh seorang ahli media. Tahapan terakhir setelah aplikasi selesai dibuat dan diuji validitasnya, ialah distribusi ke TK Islam Terpadu Al-Hikmah Palembang.
2. Tingkat validitas multimedia interaktif *game* edukasi sebagai media pembelajaran tuntunan shalat berbentuk *game* edukasi berjudul MARBEL: Mari Belajar Sambil Bermain oleh ahli materi mendapatkan rerata skor keseluruhan 40 dengan kategori “valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari rerata skor tertinggi sebesar 50. Rerata skor total tersebut berasal dari rerata skor aspek pembelajaran sebanyak 16 dan aspek penyajian materi sebanyak 24. Penilaian validasi dari oleh ahli media mendapatkan rerata skor keseluruhan 79 dengan kategori “Sangat valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari rerata skor tertinggi sebesar 90. Rerata skor total tersebut berasal dari rerata skor aspek kegunaan media sebanyak 31 dan aspek kegrafisan (*visual*) sebanyak 41. Berdasarkan data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa *game* edukasi “MARBEL: Mari Belajar Sambil Bermain” “valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1.2 Saran.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur pengaruh *game* edukasi terhadap efektivitas pembelajaran.
2. Untuk pengembangan selanjutnya, media edukasi interaktif agar dibuat dengan desain, pemilihan warna, dan variasi permainan yang lebih menarik disesuaikan dengan selera sasaran penelitian.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan fitur evaluasi dalam aplikasi MARBEL: Mari Belajar Sambil Bermain. Seperti menambahkan objek karakter Perempuan.