

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP.

Implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dilakukan melalui langkah (1) materi ajar; (2) deskripsi permainan edukatif “TISTER”; (3) lokakarya penggunaan permainan edukatif “TISTER” dan (4) penerapan permainan edukatif “TISTER” di kelas. Pembelajaran dengan permainan edukatif “TISTER” bertujuan supaya siswa mampu memahami materi teks iklan, slogan dan poster. Tujuan pembelajaran adalah (1) menjelaskan isi yang terdapat pada teks iklan, slogan dan poster; dan (2) mengklasifikasikan unsur-unsur kebahasaan pada teks iklan, slogan dan poster. Hasil lokakarya mencakup pemahaman mendalam tentang integrasi materi pembelajaran teks iklan, slogan dan poster dan program *Macromedia Flash*. Melalui sesi pelatihan yang terarah, peserta berhasil memahami penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* untuk menciptakan permainan edukatif yang inovatif dan menarik. Permainan edukatif "TISTER" mampu meningkatkan tingkat keaktifan siswa untuk berinteraksi dalam materi pembelajaran.

Respons siswa dan guru terhadap permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. Pelaksanaan pembelajaran ini menimbulkan keaktifan siswa kelas VIII C. Hal ini ditunjukkan dari perbandingan “ada atau tidak ada peningkatan keaktifan” yang diperoleh dari respons siswa kelas VIII C. Siswa mengungkapkan ada peningkatan keaktifan sejumlah 87%, sedangkan sejumlah 13% merasa belum mengalami peningkatan keaktifan. Evaluasi guru ditinjau dari materi dan media pada permainan edukatif ditinjau oleh masing-masing dua guru terhadap lima indikator kinerja (V1-V5).

Hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa dengan permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada siswa VIII C menunjukkan peningkatan yang konsisten. Hasil

rata-rata *pre-test* siswa VIII C adalah 68,333, sedangkan hasil *post-test* sejumlah 83. Melalui analisis ini disimpulkan siswa mendapatkan nilai melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sejalan dari studi pustaka pada dokumen SMP Negeri 2 Jatisrono diketahui bahwasannya KKM kelas VIII adalah 70. Berpedoman pada hal tersebut mampu dipahami bahwa ada empat siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

B. Implikasi

Penelitian ini dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan, terutama berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Berdasarkan hasil penelitian mampu dipahami bahwasannya permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* menggunakan pendekatan studi kasus berjalan dengan baik. Hal tersebut menjadi bukti bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki dampak yang positif. Hasil penelitian ini dijadikan referensi dalam meningkatkan pembelajaran permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dan algoritma *Fisher Yates Shuffle* berjalan lebih maksimal.

Implementasi permainan edukatif berbasis *Macromedia Flash* dengan algoritma *Fisher Yates Shuffle* membuktikan efek peningkatan keaktifan siswa, sebagaimana tercermin dari peningkatan persentase kemajuan sebesar 87%. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada keaktifan belajar siswa. Analisis kuesioner terhadap indikator kemandirian belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan, mencakup aspek keseruan, keterlibatan, relevansi, kemudahan penggunaan, kualitas grafis dan audio, kemajuan dalam pembelajaran, umpan balik, dan kesesuaian platform.

C. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian secara umum penulis menyarankan pembelajaran di SMP Negeri 2 Jatisrono dioptimalkan. Guru bahasa Indonesia sebagai fasilitator sekaligus penggerak dari proses pembelajaran meningkatkan peran membimbing dan pendamping bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Siswa diharapkan bisa berperan aktif saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia mengolah berbagai informasi dan berpikir kritis.

D. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dikemukakan rekomendasi.

1. Bagi pendidik hendaknya mengintegrasikan lebih banyak elemen permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Memperluas penggunaan teknologi, seperti *Macromedia Flash* untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Mengembangkan lebih banyak aplikasi dan permainan edukatif berbasis teknologi untuk mendukung berbagai materi pembelajaran. Menyelenggarakan lokakarya reguler untuk guru terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan pada penelitian ini mencakup dua hal yakni, sumber data yang diambil pada satu kelas. Keterbatasan kedua berhubungan dengan lingkup materi (teks iklan, slogan dan poster). Oleh karena itu, diharapkan muncul penelitian lainnya dengan konten yang beragam dan mendalam.