

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi TIK Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak melalui tahapan ADDIE. Tahap analisis diketahui siswa tertarik belajar menggunakan smartphone Android dengan fitur materi dan latihan. Tahap desain diketahui terdapat lima menu pada game edukasi. Tahap pengembangan diketahui bahwa game edukasi dikembangkan menggunakan Construct 2 dan MIT App Inventor. Tahap Implementasi, game edukasi diterapkan pada 34 siswa kelas X SMA Negeri 8 Pontianak.
2. Kelayakan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak dilihat dari aspek media dan materi. Pada aspek media diketahui bahwa game edukasi layak untuk digunakan dengan kategori Sangat Baik. Pada aspek materi diketahui bahwa game edukasi layak untuk digunakan dengan kategori Sangat Baik.
3. Respon Siswa terhadap Game Edukasi Berbasis Android pada Materi TIK untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Pontianak diketahui berada dalam kategori Sangat Baik.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan adapun saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru maupun pihak sekolah dapat menggunakan *game* edukasi sebagai salah satu sarana untuk belajar mata pelajaran Informatika.
2. Guru maupun Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *game* edukasi tidak hanya pada materi TIK saja tetapi juga materi-materi lainnya.

3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai fitur tambahan yang belum ada pada *game* ini, seperti menu menyimpan data.
4. Peneliti selanjutnya dapat menerapkan *game* edukasi dengan genre yang berbeda.
5. Peneliti selanjutnya dapat membuat *game* edukasi tidak hanya pada *platform* Android tetapi juga pada *platform* lainnya seperti iOS dan Windows.