

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak melalui tahapan ADDIE. Melalui tahap analisis kebutuhan pengguna diperoleh hasil bahwa siswa memerlukan 4 (empat) menu utama dalam *game* edukasi yang dikembangkan yaitu menu CP/TP, menu materi, *game* pembelajaran dan petunjuk. Analisis kebutuhan konten atau isi sesuai dengan perangkat pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Informatika antara lain CP/TP materi sistem komputer, buku informatika untuk kelas VII dan modul pembelajaran. Analisis kebutuhan *hardware* dan *software* diperoleh hasil seluruh siswa kelas VII IPA memiliki *smartphone* dengan versi Android dengan rata-rata penyimpanan RAM dan storage >4GB/32GB selain itu disekolah juga menyediakan fasilitas seperti wifi. Tahap desain diketahui bahwa terdapat empat menu utama pada *game* edukasi. Tahap pengembangan *game* edukasi berbasis Android menggunakan *Construct 2* dan MIT App Inventor. Tahap terakhir yaitu implementasi, *game* edukasi diterapkan pada 30 orang siswa kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak.
2. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer di Mts Negeri 2 Pontianak tergolong sangat layak menurut ahli media, ahli desain dan ahli materi. Ahli media memberikan nilai sebesar 82% masuk dalam kategori sangat layak dan ahli desain sebesar 81% dan berada pada kategori sangat layak. Dan ahli materi sebesar 93% dan berada pada kategori sangat layak.

3. Respon siswa terhadap Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak diketahui berada dalam kategori sangat baik. Rata-rata siswa yaitu 89% dan berada pada kategori sangat baik.

B. Saran-saran

Dalam aplikasi *Game* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Komputer Di MTs Negeri 2 Pontianak ini masih terdapat banyak kekurangan. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini menjadi lebih baik. Berikut beberapa saran yang perlu disampaikan, yaitu:

1. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai fitur tambahan yang belum ada pada *game* ini, seperti menu menyimpan data.
2. Peneliti selanjutnya dapat membuat *game* edukasi tidak hanya pada platform Android tetapi juga pada platform lainnya seperti iOS.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi *game* edukasi tidak hanya pada materi informatika namun juga pada materi mata pelajaran lainnya. Supaya *game* edukasi yang dikembangkan memiliki materi yang lebih bervariasi dan produk menjadi lebih berkualitas.