

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan beberapa tahapan mulai dari mendefinisikan sampai ke tahapan pengujian, Pembuatan game edukasi jizzle dengan isi materi zat dan perubahan untuk kelas 7 SMP Xaverius Baturaja telah berhasil dilakukan. Berdasarkan hasil dari pembahasan dapat diambil beberapa Kesimpulan yaitu :

1. Model pengembangan ADDIE berpengaruh dalam pembuatan Game edukasi, sebagai sarana pembelajaran dikelas VII SMP Xaverius Baturaja pada materi Zat dan Perubahan, dikarenakan model ini berfungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat yang efektif dan sering digunakan dalam pengembangan metode pembelajaran ataupun bahan ajar. ADDIE berisikan lima tahapan yang sangat runtut sehingga dalam proses pembuatannya tidak terlewatkan satu tahapan yang bisa membuat pembuatan game edukasi ini terganggu di tengah jalan proses pembuatannya.
2. Hasil dari pengujian game edukasi ini menunjukkan bahwa game edukasi ini mempunyai nilai yang bagus dimata para responden, baik para ahli, ahli media maupun para siswa dan siswi kelas VII SMP Xaverius Baturaja.
3. Hasil dari pengujian Game edukasi ini, berada pada sebuah tingkatan kategori  $0,70 \leq g < 100 = \text{Tinggi}$  (Terjadi Peningkatan) pada proses pembelajaran IPA materi zat dan perubahan di kelas VII SMP Xaverius Baturaja, karena mendapatkan hasil sebesar **0,731777155**
4. Hasil dari pengujian game edukasi pada kategori keefektifan mendapatkan hasil persentase **73,17 %**, dimana hasil tersebut memiliki poin sesuai dengan tabel yaitu di angka **56 - 75 = Cukup Efektif**. Berarti game edukasi ini cukup efektif dalam meningkatkan belajar IPA siswa-siswi di kelas VII SMP Xaverius Baturaja.

## 5.2 Saran

Game edukasi yang dibangun pada penelitian ini masih banyak kekurangan yang bisa dikembangkan lagi kedepannya. Untuk itu penullis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Disarankan untuk selalu mengupdate materi pembelajaran yang ada di dalam game edukasi ini. Untuk menyamakan dengan kurikulum yang akan dipakai di SMP Xaverius Baturaja nantinya.
2. Disarankan agar kedepannya dapat menambah fitur-fitur lain, seperti fitur jawaban benar jika pemain salah menjawab pertanyaan, fitur tombol kembali di dalam kuis, agar pemain bisa kembali ke home, serta fitur bagian interaktif yang dapat menarik minat siswa siswi kelas 7 SMP Xaverius Baturaja agar dapat meningkatkan pembelajaran kedepannya.