

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media *game* edukasi berbasis android pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi siswa kelas XI IPA di MAN 3 Kota Padang, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah media *game* edukasi berbasis android yang dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi sebesar 82% dan dinyatakan sangat praktis oleh siswa sebesar 87%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk media yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sehingga dapat membantu guru mata pelajaran TIK agar dapat membantu proses PBM.
2. Setelah dikembangkan media *game* edukasi berbasis android diharapkan adanya upaya guru mata pelajaran TIK untuk mempermudah penyampaian materi dan latihan menggunakan android.
3. Untuk peneliti berikutnya yang akan mengembangkan media *game* edukasi diharapkan dapat mengembangkan media *game* edukasi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Rogantina Meri, Dosen Universitas, And Tapanuli Utara. 2017. "Peran Dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran."
- Adamson, K. A. & Prion, S.. (2013). Reliability : measuring internal consistency using cronbach's  $\alpha$ , *Clinical Simulation in Nursing*, 9, hlm. 179-180.
- Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada materi pecahan untuk siswa kelas iv sd negeri 38 kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1),1-9.
- Borg, W. R. & Gall M. D. (1983). *Educational Research AnIntruction*. fourth edition. New York: Longman
- Denta, Mokhamad, And Ady Zakyanto. 2022. "Mathe Dunesa."
- Erwin Wijayanto, F. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *JPGSD : Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017*, 338-343.
- Fahlevi, Reza, And Anik Yuliani. 2021. "Pengembangan *Game* Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*
- Gesit Wicaksono, T. N. (2021). PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI "PETUALANGAN ALJA" . *Volume XXXVII No. 1, Juni 2021*, 43-53.
- Hanafi, Muhammad. 2017. "Membangun Profesionalisme Guru Dalam Bingkai Pendidikan Karakter."
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2020). DENGAN *GAME* EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 45-56.
- Kusniyati, Harni, And Nicky Saputra Pangondian Sitanggung. 2016. "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android." *Jurnal Teknik Informatika*
- Manggabarani, A. F., & Masri, M. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri*

*1 Pitumpanua Kab . Wajo ( Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur )*

Nurrita, Teni. 2018. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.”

Okta Rianingsih. (2019). Pengembangan *Game* Eedukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung

Pandu Wiberson, B. R. (2022). Pengembangan Aplikasi *Game* Edukasi Mewarnai Gambar Untuk . *Jurnal Sarjana Teknik Informatika Vol. 10., No. 1, Febuari 2022*, 18-25.

Purwanto, N. (2012). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putri, Inandiasya Herinda, And Erlis Nurhayati. 2020. “Pengembangan *Game* Edukasi 2d Platformer ‘ Petualangan Rama Sinta ’ Berbasis Android.” *Jurnal Paedagogy*

Sugiyono. (2014). Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sulfiani. (2020). Desain Media Pembelajaran Menggunakan *Game* Edukasi Berbasis Android Berbantuan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Kelas XI SMA. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jambi. Jambi

Tayeb, T. (2017). Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran

Wiranto, Sigit. 2014. “Komunikasi Sebagai Media Interaksi Program Pascasarjana.”

Z. R. Fahrul, Mahir Membuat *Game* Dalam 1 Jam, Yogyakarta, 2010.