

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

- a. Uji validitas pada pengembangan game edukasi berbasis android yang diuji oleh 2 validator, yaitu 1 validator ahli media dan 1 validator materi. Validator media adalah 81% tingkat validitas dapat diinterpretasikan valid dan validitas untuk materi adalah 87%. Sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan Valid untuk digunakan
- b. Uji praktikalitas pada pengembangan game edukasi berbasis android diujikan melalui angket yang disebarakan kepada 35 orang siswa dikelas XI IPA 1. Praktikalitas oleh siswa adalah 89%. Sehingga tingkat praktikalitas dapat diinterpretasikan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut maka saran oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi peserta didik diharapkan dapat menggunakan media game edukasi berbasis android ini dengan baik sesuai arahan guru yang mengajar.

2. Bagi Guru

- a. Dapat mengoptimalkan penggunaan media yang telah ada dan menyesuaikan penggunaannya dengan materi pembelajaran.

- b. Mampu memberikan inovasi baru dalam mengembangkan media yang dapat mencakup materi pembelajaran yang belum ada.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Adapun saran peneliti untuk peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan media agar dapat diakses dalam jangkauan yang lebih luas lagi
- b. Diharapkan dapat dilakukan pengembangan dalam segi materi untuk dapat melengkapi materi dengan cakupan yang lebih luas.
- c. Diharapkan untuk uji coba penelitian untuk dilihat keefektifitasan dalam penggunaan media game edukasi informatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Ando, M. T., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14143>
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Ariana, R. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dan Penggunaan Media Berbasis Komputer (Cd Movie Dan Flash) Terhadap Kreativitas Siswa Ma Kelas Xi Pada Pokok Bahasan Koloid*. 2, 1–23.

- Asmariansi, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Ayu Sriwahyuni, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 09(2).
<https://doi.org/10.17977/UM014v09i22016p0116>
- Baharun, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*.<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sd* (Vol. 3).
- Endang Titi Rahayu, D. H. dan T. K. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Ekstraksi Dan Isolasi Senyawa Metabolit Sekunder Daun Buas-Buas (Premna Serratifolia Linn) Di Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Muhammadiyah PontianaK*. 6(1).
- Eti Priyati, I. H. (2016). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Ibadah Kompetensi Dasar Salat Jumat Melalui Media Film Pada Siswa Kelas Vii D Di Smp Muhammadiyah 3 Purwokerto*. 1–13.

- Fahmi, A. (2022). Manajemen Perpustakaan Modern Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 52. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5118>
- Hamdan, M. (2022). *Gambar Sebagai Media Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 13–25.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Hariyani, Y. (2019). Peran Penting Psikologis terhadap Peserta Didik SD melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 70–76. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.456>
- Janto, H., & Purwandari, N. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas Satu di Sdit Al-Kautsar Cikarang Berbasis Multimedia*. 8(1), 132–146.
- Kaltsum, H. U. (n.d.). *Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar*.
- Kurniawan, M. N. dan S. (2021). Pengadministrasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pengelolaan Lembaga Pendidikan. *Adiba: Jurnal Of Education*, 1(1), 70.
- Maidwi Putri, H. (2018). *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar (Studi Kasus Kelas*

- X Tkj Smk Negeri 2 Padang*). 5. <http://lppm.upiypk.ac.id/ojs3/index.php/>
- Maya Rahmatia, Monawati, S. D. (2017). *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh* Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius. 2, 212–227.
- Moshinsky, M. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Nurmalia, L., Prasanti, A., Syahidah, H., Azizah, M., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Panji H. V Lahama, Brave A. Sugiarto, Y. D. Y. R. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mitigasi Bencana Gempa Bumi untuk Anak*. 17(2), 151–160.
- Priyanto, D. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*.
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1),

17. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>

Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>

Ramadhan, F., & Asto Buditjahjanto, I. G. P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Weblog Blogger Pada Kompetensi Dasar “Memahami Fungsi Rangkaian Resistor Dan Rangkaian Kelistrikan” Di Smk Negeri 2 Probolinggo*. www.blogger.com

Ramadhani, F. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi*. 93–97.

Restiani, I. N., Putriani, I., & Anindia, D. (n.d.). *Media Pembelajaran Interaktif Separo Untuk Pelajaran Pecahan Di Sekolah Dasar*.

Romadhona, W., Djahir, Y., & Barlian, I. (2009). *Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 6 Palembang*. 196–203.

Saadah, L. A. Z. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Tentang Kisah Nabi Sulaiman Melalui Movie Learning Dan Metode Story Telling Pada Siswa Kelas V Sdn Torongrejo 01 Junrejo*. 1(4), 498–520.

Saputri, I. A. (2016). Cd Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Di Ponorogo. *Revista Cenic. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.

File:///Users/Andreataquez/Downloads/Guia-Plan-De-Mejora-Institucional.Pdf%0ahttp://Salud.Tabasco.Gob.Mx/Content/Revista%0ahttp://Www.Revistaalad.Com/Pdfs/Guias_Alad_11_Nov_2013.Pdf%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.15446/Revfacmed.V66n3.60060.%0ahttp://Www.Cenetec.

Sari, D. P., AR, R., & Deskoni, D. (2018). Pengaruh Iklim Kelas Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sman3 Tanjung Raja. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 80–88. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5639>

Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Ide Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.

Setya Nugraha, K., & Agustina, R. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ix Berbasis Android. *Seminar Nasional FST, 1*.

Siswanto, Y., & Putra, B. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*, 5(4), 6. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1019>

Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal*

Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, 1(1), 29–34.
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>

Susanto, D. A., & Ayuningtyas, U. (2018). *Evaluasi Instalasi Pompa Air Tenaga Surya Di Indonesia Dengan Menggunakan Standar Iec 62253-2011*. 85–94.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).

Utami, E. S., & Kusumantoro. (2014). Peningkatan Keterampilan Siswa Memberikan Bantuan Kepada Pelanggan Dengan Metode Role Playing Kelas XI Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Analisis Ekonomi*, 3(1), 59–64.

Widya, S., Wicaksono, G., Matematika, P., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *PROCEDURAL FLUENCY SISWA SMP MATERI ALJABAR Tri Nova Hasti Yunianta*.

Wulandari, A. D. (2015). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Universitas Negeri Yogyakarta, Unknown(Unknown)*, 1–18.
http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001

Cindy. (2023). <https://youtu.be/oLS2FITbYhs>