

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk *game* edukasi menggunakan adobe animate pada mata pelajaran BK TIK bagi siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 6 Kota Padang, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah media *game* edukasi menggunakan adobe animate yang dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi dengan persentase 89%, dan dinyatakan praktis oleh siswa dengan persentase 78,5%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk *game* yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan, sehingga dapat membantu guru mata pelajaran BK TIK agar dapat membantu proses PBM.
2. Setelah dikembangkan media *game* edukasi berbasis android diharapkan adanya upaya guru mata pelajaran BK 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

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434.
- Arif, muhammad nur, & Sumawati, maeni sondang. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Surabaya Muhammad Nur Arif Meini Sondang Sumbawati. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36.
- Ditama, V., Saputro, S., & Catur, A.N. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Adobe Flash untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2): 23-31.
- Firmansyah, Y. (2019). Pemanfaatan Model Pengembangan Multimedia Dalam Pembuatan Animasi in Teraktif “Hijaiyah Adventure” Menggunakan Aplikasi Construct 2. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 5(1).
<https://doi.org/10.26905/jtmi.v5i1.2853>
- Frisda Eldiana, N., & Muliawati, N. E. (2019). Pengembangan Game “Coc” Rpg Maker Mv Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kpk. *Apotema : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 2407–8840.
- Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. 3(2), 141–148.

- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.729>
- Kadir, A. (2018). Pengenalan teknologi informasi.
- 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
- Purwanto, N. (2012). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6(1), 1–8.
- Saputro, A. (2018). Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161.
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu Kurnia Ambar Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf

Zulfiandra, T., Amelia, R., & Khairi, A. (2020). Pengembangan game edukasi menggunakan adobe flash pada mata kuliah sistem operasi untuk mahasiswa pendidikan teknik informatika dan komputer universitas bung hatta. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1).