

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan dengan mengembangkan game edukasi *Science Adventure* pada materi pencemaran lingkungan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan game edukasi *Science Adventure* dikembangkan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian pengembangan 4D Thiagarajan, dkk. Model ini meliputi 4 tahapan yang terdiri dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Tahap *Define* meliputi analisis awal-akhir, analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan. Kemudian dilanjutkan tahap *Design* yang didalamnya mencakup pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Selanjutnya dilakukan tahap *Develop* dengan melalui proses validasi ahli, revisi produk, dan ujicoba produk. Kemudian dilanjutkan ke tahap akhir yaitu tahap *Disseminate* atau penyebaran produk yang selesai dikembangkan dan telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran game edukasi *Science Adventure* mempunyai kriteria yang menarik, menyenangkan, dan memberi tantangan kepada peserta didik yang memainkannya.
3. Media pembelajaran game edukasi *Science Adventure* telah dinyatakan layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran IPA. Hal ini bersumber dari hasil validasi Ahli Materi yang memperoleh rerata persentase sebanyak 92,5% dengan kategori sangat layak, serta hasil dari validasi Ahli Media yang memperoleh rerata persentase sebanyak 95,75% dengan kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti dapat memberikan beberapa saran antara lain:

1. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan game edukasi pada sekolah tingkat SMP/MTs yang berfokus pada topik pembahasan lain, baik materi IPA maupun materi lainnya.

2. Pada tahap pendefinisian (*define*), masih ditemukan kendala dalam menganalisis materi yang akan dikembangkan sebagai game edukasi. Diperlukan lebih banyak referensi agar bisa mendukung kejelasan materi yang terdapat didalam game.
3. Pada tahap pengembangan game edukasi mengalami kesulitan dalam penempatan materi pembelajaran, sehingga hanya sedikit materi pembelajaran yang masuk dalam arena permainan. Sebaiknya peneliti yang akan datang dapat memasukkan lebih banyak materi pembelajaran didalam arena permainan agar peserta didik dapat bermain sekaligus belajar.
4. *Output* game edukasi *Science Adventure* berupa aplikasi Android. Peneliti yang akan datang dapat mengembangkan game edukasi dengan *output* berupa website agar lebih mudah diakses melalui browser di *handphone* maupun komputer.

