

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran yaitu *game* edukasi “*The Legend of Atomic Hero*” berbasis *Chemo-Edutainment*. *Game* edukasi ini dibuat sendiri dengan menggunakan bantuan komputer dalam proses pembuatan. Program yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini adalah RPG Maker VX. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan produk pembelajaran menurut Soenarto yang melibatkan 6 tahap. Keenam tahap tersebut adalah *concept*, *desain*, *collecting material*, *assembly*, uji eksperimen, *distribution*. Tahap *concept* meliputi identifikasi masalah, merumuskan tujuan, dan analisis kebutuhan belajar. Tahap *desain*, *collecting material*, *assembly* merupakan membuat rancangan *game* edukasi “*The Legend of Atomic Hero*” berbasis *Chemo-Edutainment*. Tahap uji eksperimen meliputi 2 uji yaitu (1) uji aspek konten dan pembelajaran materi bidang studi untuk memberikan penilaian dan saran terhadap *game* edukasi ini; (2) uji efektifitas yang dilakukan pada kelas kecil berjumlah 9 peserta didik. Tahap *distribution* merupakan tahap penyebarluasan produk sampai pada kelas besar, yaitu pada uji kelayakan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *game* edukasi “*The Legend of Atomic Hero*” efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan tercapainya indikator keefektifan yang ada yaitu:
  - a) Pada aspek kognitif tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi untuk kelas kecil yaitu 84,44 yang berada pada kriteria efektif sedangkan untuk kelas besar yaitu 79,62 yang berada pada kriteria efektif.

- b) Pada aspek afektif, rata-rata observasi ranah afektif pada kelas kecil sebesar 82,96% dengan kriteria baik, sedangkan rata-rata observasi ranah afektif pada kelas besar sebesar 78,97% dengan kriteria baik.
- c) Pada aspek psikomotorik, rata-rata observasi ranah psikomotorik pada kelas kecil sebesar 78,89% dengan kriteria baik, sedangkan rata-rata observasi ranah psikomotorik pada kelas besar sebesar 76,92% dengan kriteria baik.
- d) Angket uji kelayakan media pada kelas kecil mendapatkan kriteria sangat tinggi dengan tingkat pencapaian 4,35, sedangkan pada kelas besar mendapatkan kriteria tinggi dengan tingkat pencapaian 4,12.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran kepada pihak-pihak yang terkait atas hasil penelitian ini. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar penelitian yang dilakukan dapat dilanjutkan dengan penelitian yang lebih mendalam baik dengan cara menguji efektifitas, hubungan ataupun pengaruh adanya *game* edukasi “*The Legend of Atomic Hero*” berbasis *Chemo-Edutainment* terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar.
2. Bagi para pendidik, khususnya bidang studi ilmu kimia hendaknya mampu memilih perangkat pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi, mengingat kompleksnya materi bidang studi kimia.