

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi “*Crozzle Chemistry*” berbasis android pada materi kimia unsur yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Pengembangan aplikasi *Game Edukasi Crossword Puzzle (Crozzle) Chemistry* Berbasis Android melalui beberapa tahap meliputi analisis (*analysis*) meliputi analisis kebutuhan media, karakteristik peserta didik, dan kompetensi, tahap desain (*design*) meliputi desain kisi-kisi instrumen, konten materi, dan *prototype (flowchart dan storyboard)*, tahap pengembangan (*development*) meliputi pembuatan produk, validasi ahli, dan uji coba produk, dan evaluasi (*evaluation*) pada setiap tahapnya.
- 5.1.2 Tingkat kelayakan aplikasi *Game Edukasi Crossword Puzzle (Crozzle) Chemistry* Berbasis Android ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran kimia (pendidik), dan peserta didik. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor **4,82**. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor **4,43**. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran kimia (pendidik) diperoleh rata-rata skor **4,64**. Penilaian kelayakan respon peserta didik dalam uji coba perorangan terhadap 3 peserta didik diperoleh rata-rata skor **4,74**. Kemudian, untuk uji coba peserta didik skala terbatas terhadap 12 peserta didik diperoleh rata-rata skor **4,47** dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi “*Crozzle Chemistry*” dapat dikatakan **Sangat Layak** sebagai produk media akhir.

5.2 Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran untuk mendukung pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

- 5.2.1 Program aplikasi *game* edukasi “*Crozzle Chemistry*” perlu dikembangkan lebih lanjut terutama pada bagian soal-soal yang terdapat dalam media agar lebih variatif.
- 5.2.2 Program aplikasi *game* edukasi “*Crozzle Chemistry*” perlu dilakukan implementasi terhadap beberapa sekolah.
- 5.2.3 Media pembelajaran *game* edukasi dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi kimia yang lain dengan konsep *game offline*.
- 5.2.4 Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya aplikasi “*Crozzle Chemistry*” tidak hanya berbasis android tetapi juga dapat digunakan pada *smartphone* versi iOS.

