

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji persepsinya oleh guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa game edukasi “*Fire Phyghter*” pada materi fluida dinamis untuk kelas XI yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan Game Edukasi “*Fire Phyghter*” pada materi Fluida Dinamis untuk Kelas XI adalah dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan intensitas belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif baik di kelas maupun di luar kelas.

C. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa saran dari peneliti untuk pembaca dan penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Melakukan uji tingkat pemahaman (uji gain) siswa setelah menggunakan game ini untuk mengetahui pengaruh game terhadap hasil belajar siswa.
2. Membuat soal kuis dalam berbagai bentuk soal
3. Menambahkan kondisi lingkungan nyata ke dalam game
4. Menyempurnakan tampilan pada game agar lebih ramah untuk pengguna
5. Uji kebermanfaatan produk dilakukan pada skala yang lebih luas.