

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia *game* edukasi menggunakan *software unity* pada materi sistem sirkulasi manusia untuk kelas XI SMA, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia materi sistem sirkulasi manusia berbasis *game* edukasi pada untuk SMA Kelas XI dikembangkan dengan model *ADDIE* yaitu melalui tahapan analisis kebutuhan dan materi, membentuk desain media dengan menggunakan *software unity*. Tahap selanjutnya adalah tahap verifikasi yang dilakukan oleh tim ahli materi dan ahli media untuk menentukan validitas tes. Setelah produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan maka selanjutnya diuji cobakan kepada guru mata pelajaran biologi untuk melihat penilaiannya dan selanjutnya melihat respon atas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.
2. Validator materi dilakukan dua tahap uji coba dan pada tahap terakhir didapatkan hasil persentase sebesar 90,62% dengan kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli media juga dilakukan sebanyak dua kali dan tahap terakhir mendapatkan hasil persentase sebesar 95,31% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat dikatakan produk tersebut layak diuji cobakan di lapangan.
3. Penilaian guru mata pelajaran biologi terhadap pengembangan multimedia berbasis *game* edukasi menggunakan *software unity* mendapatkan hasil persentase sebesar 92,18% dengan kategori “Sangat Baik”

4. Persepsi peserta didik terhadap pengembangan multimedia berbasis *game* edukasi menggunakan *software unity* pada materi sistem sirkulasi manusia mendapatkan persentase rata-rata sebesar 84,89% dengan kategori “Sangat Baik”. Dan persentase rata-rata yang didapatkan pada kelompok besar adalah 81,77% dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dapat dikatakan produk yang dikembangkan bisa diterima dengan baik oleh peserta didik media pembelajaran tambahan

5.2 Implikasi

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, multimedia berbasis *game* edukasi menggunakan *software unity* pada materi sistem sirkulasi manusia untuk kelas XI SMA layak digunakan karena telah melalui tahap validasi oleh tim ahli materi dan ahli media.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemilihan media *game* edukasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik
3. Hasil penelitian ini digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

5.3 Saran

1. Multimedia berbasis *game* edukasi yang dikembangkan pada materi sistem sirkulasi manusia dapat dijadikan masukan dan acuan dalam penelitian pengembangan yang relevan
2. Penelitian lebih lanjut disarankan agar menggunakan *software unity* yang terbaru untuk membuat media pembelajaran dengan hasil yang lebih bagus

3. Untuk peneliti selanjutnya harus mempelajari tentang media pembelajaran *game* edukasi, tampilan-tampilan media, fitur serta versi terbaru dari media *game* edukasi menggunakan *software unity*.
4. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis *game* edukasi menggunakan *software unity* yang mencakup materi lebih luas. Media ini belum dilakukan tahap pengujian terhadap peningkatan hasil belajar untuk itu penelitian ini masih bisa dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.
5. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya yang menggunakan model *ADDIE* sebaiknya dilakukan semua tahapannya.