

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *wordwall* pada pembelajaran kimia materi asam basa di kelas XI SMA N 2 Muaro Jambi, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *Wordwall* pada materi asam basa yang dikembangkan melalui proses pemilihan materi dan tujuan pembelajaran, perancangan pembelajaran, pengembangan konten, integrasi teknologi, uji coba dan evaluasi, lalu publikasi dan akses.
2. Kualitas produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *wordwall* pada pembelajaran kimia materi asam basa di kelas XI SMA N 2 Muaro Jambi ditinjau dari tiga kriteria antara lain valid, praktis, dan efektif. Hasil yang didapat antara lain:
 - a. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *Wordwall* pada materi asam basa yang dikembangkan memperoleh hasil “Layak” berdasarkan validasi ahli media dan materi.
 - b. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *Wordwall* pada materi asam basa yang dikembangkan memperoleh hasil dari tingkat kepraktisan yang dilakukan peneliti terhadap pendidik dikategorikan “Sangat Praktis”. Sementara itu, hasil persentase tingkat kepraktisan berdasarkan respon peserta dikategorikan “Sangat Praktis”. Produk ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran.

- c. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *Wordwall* pada materi asam basa yang dikembangkan memperoleh hasil dari tingkat keefektivan yang dilakukan berdasarkan respon peserta dikategorikan “Sangat Efektif”. Sementara itu, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dan perhitungan *n-gain* diperoleh skor rata-rata (*N-gain*) dengan kriteria “Sedang (Efektif”.

5.2 Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *wordwall* pada pembelajaran kimia materi asam basa di kelas XI SMA N 2 Muaro Jambi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi pendidik.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya agar bisa mengembangkan produk serupa dengan inovasi yang lebih tinggi seperti *game* edukasi android dengan visualisasi yang lebih baik, sehingga hasilnya dapat menjadi lebih inovatif dalam membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran kimia.