

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" berbasis *smartphone* untuk meningkatkan literasi sains pada materi wujud zat dan perubahannya. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka untuk menjawab rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" berbasis *smartphone* untuk meningkatkan literasi sains pada materi wujud zat dan perubahannya masuk dalam kriteria "sangat valid" dengan rata-rata 87% yang terletak pada rentang 80%-100%

2. Hasil pengembangan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" berbasis *smartphone* untuk meningkatkan literasi sains

pada materi wujud zat dan perubahannya dinilai sangat praktis.

Hal ini dapat dilihat dari respon siswa setelah menggunakan game edukasi dengan rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 84% dan termasuk dalam kriteria "sangat praktis".

3. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran game edukatif "*Zat Quest*" berbasis *smartphone* mendapat persentase ketuntasan siswa sebesar 91% dengan rata-rata nilai 83%.

Kemudian hasil statistik pretest dan posttest menggunakan uji

4. analisis N-Gain diperoleh rata-rata 83% yang menurut kategori efektivitas N-Gain termasuk dalam kategori efektif.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat peneliti berikan antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah lebih memfasilitasi kebutuhan belajar siswa agar tujuan belajar tercapai dengan maksimal.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai dengan maksimal.

3. Bagi Siswa

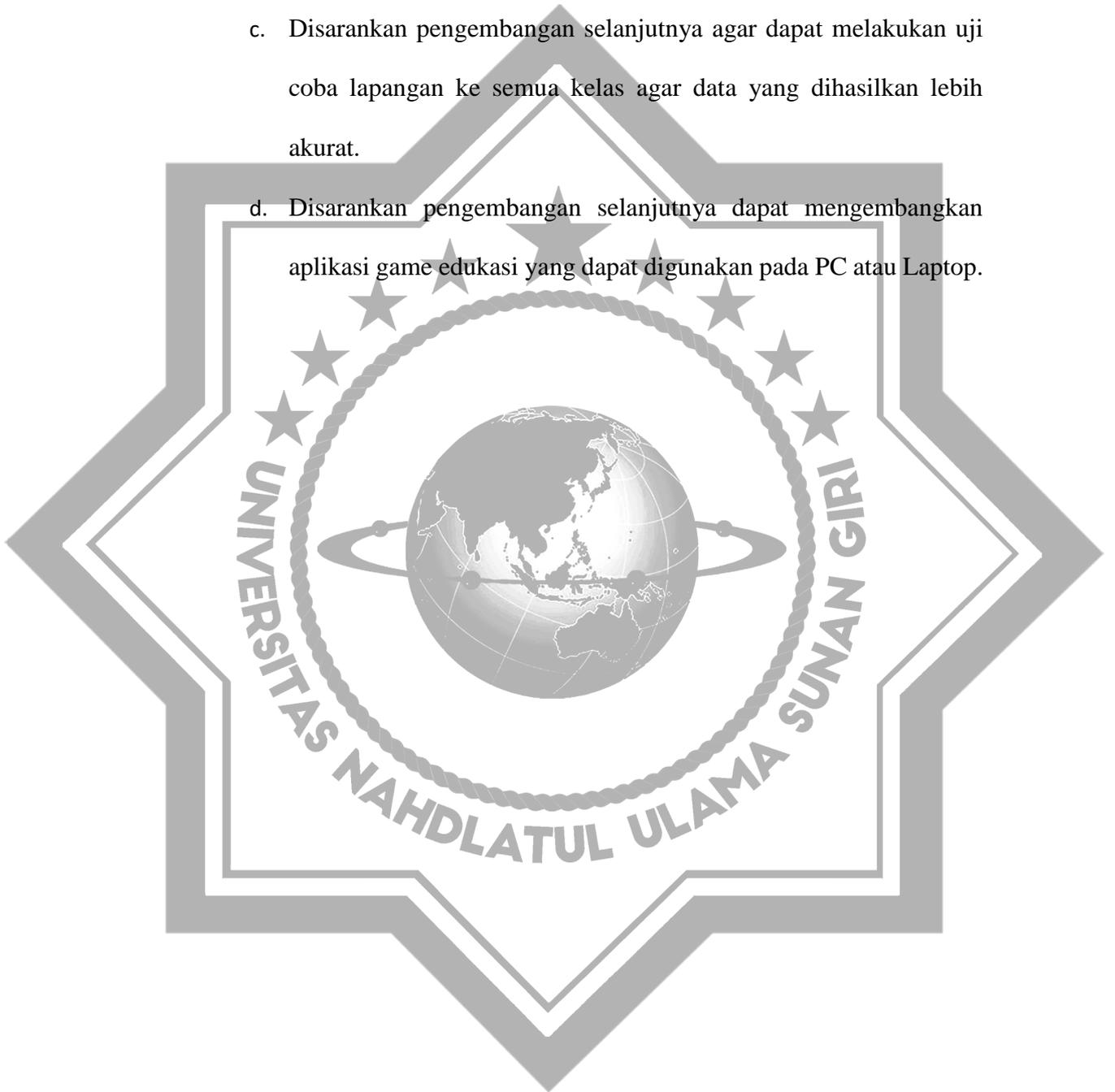
Diharapkan game edukasi "*Zat Quest*" yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media pendukung belajar di sekolah maupun disaat belajar mandiri.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Disarankan pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan game edukatif pada materi IPAS yang lain dan jauh lebih kompleks.

- b. Disarankan pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan desain tampilan yang lebih menarik dan dapat menggunakan software pembangun game asli.

- c. Disarankan pengembangan selanjutnya agar dapat melakukan uji coba lapangan ke semua kelas agar data yang dihasilkan lebih akurat.
- d. Disarankan pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi game edukasi yang dapat digunakan pada PC atau Laptop.



# UNUGIRI