

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian maka dikemukakan beberapa kesimpulan, diantaranya adalah :

1. Pengembangan game edukasi pada pembelajaran trigonometri dengan bantuan *adobe animate* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap *analysis* dilakukan untuk mengetahui karakteristik yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis situasi dan kondisi sekolah. Kedua tahap *design* ialah merencanakan gambaran dari game terdiri dari menyusun garis besar isi dari game, menyiapkan referensi, membuat *flowchart* membuat *storyboard* dan menyusun instrument penelitian. Ketiga tahap *development* yaitu penyusunan desain dan memvalidkan game pada ahli media dan ahli materi dan juga memvalidkan tes hasil belajar. Keempat tahap *implementation* dilakukan perbaikan terhadap media berbentuk game dan instrument yang digunakan lalu setelah dinyatakan valid dilakukan uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Terakhir tahap *evaluation* dilakukan evaluasi kesalahan atau kekurangan yang ditemukan sebagai bahan patokan untuk melakukan perbaikan pada game yang dikembangkan.
2. Game edukasi yang dikembangkan dengan bantuan *adobe animate* pada materi trigonometri dinyatakan valid, praktis, namun tidak efektif. Valid berdasarkan pada hasil validasi menurut ahli materi dengan total skor rata-rata yaitu 4,64 menunjukkan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli media dengan skor rata-rata 4,57 juga menunjukkan kriteria sangat valid. Praktis berdasarkan pada hasil analisis uji coba terbatas dengan subjek berjumlah 27 orang, dimana didapat skor rata-rata sebesar 92,44% dengan kategori sangat praktis. Dengan skor aspek menarik sebesar 88,89%, interaktifitas sebesar 94,07%, efektif 91,11%, efisien sebesar 100%, dan terakhir aspek fleksibilitas sebesar 88,15%. Tidak efektif diperoleh berdasarkan pada hasil ketuntasan secara klasikan yang

tidak tercapai dan angket respon siswa. Dimana hasil analisis dari tes hasil belajar didapat sebesar 79% yang berarti tidak tuntas secara klasikal dan respon positif terhadap game edukasi didapat sebesar 85,48% yang terdiri dari terhadap aspek kemudahan sebesar 85,22% dan terhadap aspek keterbantuan sebesar 85.74%. sehingga game edukasi yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis namun tidak efektif untuk digunakan walaupun memiliki respon positif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, pembelajaran menggunakan game edukasi dengan bantuan adobe animate yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Game edukasi pada materi trigonometri dapat digunakan guru sebagai pendukung penyampaian materi trigonometri sehingga pembelajaran dalam kelas menjadi lebih bervariasi.
2. Game edukasi yang dikembangkan perlu diperbaiki kembali dalam beberapa aspek terutama dalam penyajian materi sehingga siswa lebih dapat lebih fokus menyelesaikan permasalahan.
3. Dalam menerapkan game edukasi dengan bantuan adobe animate pada materi atau pelajaran lain, kiranya lebih memperhatikan jumlah memori yang digunakan dan perangkat yang dapat tersambung sehingga semua kalangan dapat menggunakannya dengan baik.