

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Telah dibuat sebuah software multimedia sains berbasis *game* edukasi yang diintegrasikan dengan situs *facebook* dengan memuat materi tata surya SMP kelas VIII.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil analisis uji kemenarikan rata-rata kelas secara kuantitatif sebesar 3,05 secara kualitatif dikategorikan menarik, hasil analisis uji kemudahan 3,00 secara kualitatif dikategorikan mudah, dan hasil analisis uji kemanfaatan 3,15 secara kualitatif dikategorikan manfaat. Dari hasil uji keefektifan diperoleh hasil 85% siswa mencapai standar kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, Sehingga dapat dikatakan bahwa media sains berbasis *game* edukasi terbukti menarik, mudah, bermanfaat, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Saran penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pada media sains unsur cerita *game* hendaknya dikembangkan sesuai konteks sains pada kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan media dapat memunculkan ketertarikan siswa untuk belajar sains.
2. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya aspek *sound* pada media sains lebih dimunculkan, misalnya dengan menambah narasi pada materi, dan efek suara *background* pada latar.
3. Simulasi gerak planet hendaknya dikembangkan hingga bertipe 3 dimensi.
4. Menggunakan *Action Script 3.0* untuk pemrograman *flash*, sehingga dapat buat file *APK* yang dapat berjalan di *web browser*, dan *OS android*.