

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan *android mobile game* berbasis strategi *edutainment* terhadap kemampuan spasial siswa dalam materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak, dengan menggunakan model pengembangan menurut Borg dan Gall yang terdiri dari tujuh tahap yaitu: (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi Produk. Sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian, sehingga *android mobile game* berbasis strategi *edutainment* yang dikembangkan layak digunakan.

Adapun hasil dari rumusan masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *android mobile game* berbasis strategi *edutainment* terhadap kemampuan spasial siswa dalam materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak mencapai tingkat kevalidan dengan kategori sangat valid dengan kevalidan mencapai 94,28%
2. Pengembangan *android mobile game* berbasis strategi *edutainment* terhadap kemampuan spasial siswa dalam materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak mencapai tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis ditunjukkan dengan angket respon siswa yang mencapai nilai 91,18 % dan angket respon yang diberikan guru mencapai nilai 93,63%.
3. Pengembangan *android mobile game* berbasis strategi *edutainment* terhadap kemampuan spasial siswa dalam materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak mencapai tingkat keefektifan dengan kriteria efektif berdasarkan nilai ketuntasan yang ditentukan sekolah. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai siswa mendapatkan nilai 85.20.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi pandangan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya antara lain:

1. Perlu banyak mencari referensi terkait dengan aplikasi pembelajaran terutama dalam menentukan tampilan dan warna yang menarik dan lebih kreatif.
2. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur nilai karakter yang ditanamkan kepada siswa dalam aplikasi ini.

Perlu memahami lebih mendalam terkait model pembelajaran yang diambil dan dimasukkan kedalam media.