

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan mengenai Perancangan dan pembuatan *game* edukasi materi Gerak Lurus untuk mata pelajaran Fisika kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta maka didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. *Game* edukasi “Gerak Lurus” ini memberikan manfaat kepada SMA Negeri 4 Yogyakarta untuk menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer (PBK).
2. Berdasarkan hasil uji coba pengguna dengan menggunakan metode kuesioner yang diisi oleh guru Fisika dan 52 siswa-siswi kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta, seluruh aspek penilaian baik dari guru Fisika maupun siswa, semuanya berkisar pada $> 70\%$ dengan kategori baik – sangat baik. Dengan demikian *game* edukasi materi Gerak Lurus pada mata pelajaran Fisika kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta yang telah dirancang dan dibuat dinyatakan layak untuk digunakan.
3. Guru-guru disekolah dapat memanfaatkan *game* ini untuk media evaluasi materi yang telah diberikan berbasis CAL.
4. *Game* ini dapat digunakan siswa-siswi SMA Negeri 4 Yogyakarta di rumah masing-masing sebagai sebagai refrensi soal dan materi.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan, diantaranya:

1. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada *game* ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan konsep 3D.
2. *Game* ini dapat dikembangkan lagi sehingga tidak hanya untuk mata pelajaran Fisika materi "Gerak Lurus" saja, namun juga materi dari pelajaran Fisika lainnya dan mata pelajaran lainnya.
3. Sesuai dengan perkembangan zaman, aplikasi ini dapat dikembangkan di media elektronik lainnya seperti *handphone*, *tablet* dan lainnya.

