

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisa dari bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. *Game* edukasi “Metamorf” sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPA berbasis android untuk materi Metamorfosis pada kelas IV.
- b. *Game* edukasi “Metamorf” dapat merangsang kemampuan kognitif siswa dalam materi Metamorfosis. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebanyak 100%.
- c. *Game* edukasi “Metamorf” yang dikembangkan pada perangkat android sebagai media pembelajaran IPA bermuansa motivasi bagi siswa kelas IV SD memiliki persentase kelayakan sebesar 90,90%, sehingga sangat layak dan menarik untuk digunakan.

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa game “Metamorf” masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu peneliti berharap agar game “Metamorf” nantinya akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Adapun saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai berikut :

- a. Ditambahkan materi IPA di tema lainnya, sehingga kemudian gamenya berisikan seluruh materi yang dipersiapkan untuk perlombaan OSN.
- b. Ditambahkan matapelajaran matematika juga, sehingga game ini menjadi sebuah game yang bisa digunakan sebagai persiapan OSN.
- c. Digunakan aplikasi perancangan game lainnya seperti Construct 2, GameMaker, dll.