

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan meliputi:

1. Media pembelajaran *game RPG* materi termokimia dikembangkan dengan model ADDIE. Menggunakan *software* RPG Maker MZ. Tahapan pertama adalah *analyze*, kemudian tahap *design*, yang dilanjutkan ke tahap *development* di mana *game* divalidasi, lalu tahap *implementation* yaitu uji coba *game* kepada peserta didik, sampai ke tahap *evaluation* yaitu mengevaluasi setiap tahapan yang telah dilakukan.
2. *Game RPG* materi termokimia memperoleh nilai kevalidan sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Valid” oleh validator ahli materi dan memperoleh nilai kevalidan sebesar 80% dengan kriteria “Valid” oleh validator ahli media.
3. *Game RPG* materi termokimia memperoleh nilai persentase respon sebesar 99,7%. Menunjukkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran *game RPG* materi termokimia dapat dijadikan sumber belajar mandiri kapan dan di mana saja dengan cara yang menyenangkan.
2. Bagi guru, media pembelajaran *game RPG* materi termokimia dapat menjadi bahan ajar yang inovatif dan memberikan inovasi kepada guru untuk membuat bahan ajar kimia serupa pada materi yang berbeda.
3. Bagi peneliti, pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran *game RPG* ini, dapat dijadikan tambahan wawasan untuk nantinya mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.
4. Bagi peneliti lain, jika mengembangkan bahan ajar berupa *game RPG* disarankan untuk lebih memperhatikan bagaimana penulisan fase zat dan lambang satuan pada reaksi-reaksi kimia yang termuat di dalam *game*, memperluas *platform* yang dapat digunakan untuk menginstal *game*-nya (selain *android*), memilih materi kimia yang berbeda, menyusun RPP yang disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran *game RPG di kelas*, dan mengadakan uji efektivitas terhadap media yang dikembangkan dalam pembelajaran.