

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil Analisa seluruh fungsi yang terdapat dalam aplikasi *mobile game* pembelajaran tabel periodik telah berhasil dibangun. Aplikasi ini diujikan kepada para siswa SMA beserta pengajar sebanyak 35 pengguna yang berasal dari berbagai SMA dan bimbingan belajar. Dari hasil pengujian terdapat 97.1% pengguna yang mengerti dan mudah memahami aplikasi yang telah dibangun. Beserta 97.2% pengguna menyatakan bahwa *game* sudah dibangun sesuai dengan standar pembelajaran di sekolah.

6.2 Saran

Berdasarkan tabel kritik dan saran sebaiknya tulisan *text* pada aplikasi diperbesar. Berdasarkan analisis kekurangan Terdapat 14.7% pengguna yang masih kesulitan menggunakan mode cerita. Untuk pengembangan ke depan maka akan dibuat tampilan yang lebih mudah pada bagian mode cerita.

Daftar Pustaka

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128-133.
- Ahmad Johari Sihes. (2010). Konsep pembelajaran. *Psikologi Pendidikan*, 1-8.
- Arsagita, D. (2017). GAME EDUKASI MATA PELAJARAN KIMIA PENGENALAN TABEL UNSUR PERIODIK " KAGAKU " GAME.
- Ashadi. (2009). Kesulitan Belajar Kimia Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. Retrieved January 1, 2017, from <https://library.uns.ac.id/kesulitan-belajar-kimia-bagi-siswa-sekolah-menengah/>
- Dismas, O. (2009). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif*. S1 thesis, UAJY.
- Khairifansyah, M. (2013). Aplikasi Memory Game Untuk Tabel Periodik Unsur Berbasis Android, (April).
- Khopkar, S. (2003). Konsep Dasar Kimia Analitik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(Sp 4), 46-47. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Rahayu, C. E. (2017). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android "Chemistry Labyrinth" pada Materi*

Sistem Periodik Unsur Untuk Memotivasi Peserta didik SMA/MA kelas x. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 1-169.

Rifai, W. A. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK).Program Studi Pendidikan Kimia.Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 96-104.

Sugiarto, D. B. (2004). Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur. In D. Sukarmin (Ed.).

Supit, F. S. P. P. (2016). *Pembangunan Aplikasi Mobile Permainan Teka-Teki Berbasis Prinsip Pemanulan Cahaya. S1 thesis, UAJY. UAJY.*