

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini yang telah dipaparkan berdasarkan hasil kuesioner dan pelaksanaan tes menggunakan media pembelajaran berbasis *game* materi operasi bilangan, yakni:

- a. Perancangan *game* edukasi operasi bilangan matematika dikembangkan menggunakan software adobe illustrator sebagai pembuatan *asset* dan unity sebagai aplikasi pengembangan *gamenya*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, penilaian siswa dan studi pustaka.
- b. Berdasarkan pengujian fungsionalitas pada *game* matematika menggunakan *blackbox testing* yang dilakukan oleh ahli *game* mendapatkan hasil yang sesuai. Hasil pengujian tersebut dapat diketahui melalui *unit-unit* pengembangan *game* yang telah diujikan dengan kesesuaian alur fungsi dalam penggunaan media *game* sangat layak untuk siswa kelas 2 SD.
- c. Hasil kuesioner yang dilakukan pada 10 responden yakni siswa kelas 2 SD dengan teknik skala likert mendapatkan nilai *presentase* 76,25% dengan intrepertasi “Sangat Setuju”. Peningkatan pemahaman tersebut dapat diketahui pada penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa kelas 2 SD yang diujikan. Dengan sebelumnya telah dilakukan *pre-test*, rata-rata nilai dari 6

siswa kelas 2 SD adalah 61,16. Dan setelah siswa menggunakan game operasi bilangan, *post-test* menunjukkan rata-rata nilai 77,76% yang berarti peningkatan nilai siswa dalam memahami matematika operasi bilangan mendapatkan hasil yang baik dengan *presentase* selisih nilai antara *pre-test* dan *post-test* sekitar 27%.

5.2. Saran

Menurut penelitian yang diperoleh, peneliti memiliki saran pengembangan untuk penelitian selanjutnya, yakni:

- a. Diharapkan penambahan soal yang lebih bervariasi untuk penelitian selanjutnya dengan target ke *level* tinggi.
- b. Diharapkan untuk penambahan *asset* lainnya yang menarik agar menambah ketertarikan pengguna atau *user*.