

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *game*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *game* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah yaitu:
  - a. *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis *game engine* Construct2 beserta perangkat pendukungnya dan analisis kompetensi dan instruksional materi Bentuk Aljabar beserta indikator pencapaiannya.
  - b. *Design*, pada tahap ini peneliti merancang media yang meliputi pembuatan *flowchart* dan *interface* secara keseluruhan.
  - c. *Development*, pada tahap ini dibuat media pembelajaran Petualangan Aljabar menggunakan *hardware* Laptop CORE i3 dan *software* yaitu Construct2. Pembuatan media mencakup dua kegiatan yaitu pembuatan antarmuka dan *coding*.
  - d. *Implementation*, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran menjadi *game* edukasi berbasis Android.
  - e. *Evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran matematika (guru). Penilaian para ahli meliputi enam elemen aspek yaitu: soal, bahasa, pelaksanaan, perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran.
2. Media pembelajaran matematika *game* edukasi berbasis Android ini mendapat penilaian “valid” dari para validator.
3. Media pembelajaran matematika *game* Petualangan Aljabar untuk siswa SMP kelas VII bersifat “praktis”. Hal ini berdasarkan dengan dua kriteria penilaian yang didapat.

- a. Penilaian kelayakan oleh para ahli, dengan penilaian “LDP” yang berarti Layak Dengan Perbaikan.
- b. Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *game* telah memenuhi kriteria “sangat positif“ yang membuktikan bahwa *game* berjalan dengan sangat baik.

## B. Saran

1. *Game* edukasi Petualangan Aljabar untuk siswa SMP kelas VII semester 1, perlu diujicobakan kembali dalam kegiatan pembelajaran matematika di SMP. Uji coba tersebut dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi “Petualangan Aljabar” terhadap prestasi siswa.
2. Materi yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *game* sebaiknya tidak sebatas Bentuk Aljabar saja, melainkan bisa di buat dengan materi pembelajaran matematika lainnya.
3. *Game* “Petualangan Aljabar” disempurnakan lagi dengan menambahkan tingkat kesulitan dari mudah sampai sulit di setiap kompetensi. Sehingga dapat lebih kompeten dan efektif sebagai sumber belajar siswa.
4. *Game* edukatif “Petualangan Aljabar” perlu dikembangkan lebih lanjut pada Tablet Android (layar  $\geq 7$  inchi) sehingga tidak hanya dapat digunakan dalam *smartphone* Android.