BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan hasil sebagaimana dirumuskan pada rumusan masalah dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Tahap *Analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan pada pembelajaran matematika pada siswa SMP plus Abayasa Pati. Tahap *Design*, peneliti melakukan perancangan media untuk menentukan jenis dan bentuk *game*, isi *game* dan *software* yang digunakan untuk mengembangkan *game* yang sesuai dengan kebutuhan dari hasil analisis. Tahap *Develop*, peneliti merealisasikan rancangan dan menguji kelayakannya produk kepada ahli materi dan ahli media. Tahap *Implement*, peneliti mengimplementasikan produk *edugame* Arisa pada siswa. Tahap *Evaluate*, peneliti mengevaluasi produk untuk mengetahui kelayakannya. Setelah melewati kelima tahap pengembangan tersebut maka menghasilkan aplikasi *Edugame* Arisa berbasis Android yang dikembangkan dengan *software* Adobe Animate CC yang memuat materi Aritmatika Sosial yang diajarkan pada kelas VII SMP/MTs.
2. *Edugame* yang dikembangkan dikategorikan layak oleh ahli materi dan ahli media serta dikategorikan praktis oleh peserta didik. Hasil penilaian oleh ahli materi *edugame* Arisa dikategorikan sangat layak dengan skor persentase 92,5%. Hasil penilaian oleh ahli media *edugame* Arisa dikategorikan sangat layak dengan skor persentase 87,5%. Sedangkan hasil penilaian kepraktisan *edugame* berdasarkan angket peserta didik kelas VII SMP plus Abayasa Pati memperoleh skor persentase 84,88% pada kelompok kecil dengan kategori sangat praktis dan nilai persentase 84,68% pada kelompok besar dengan kategori sangat praktis juga. Sehingga *edugame* Arisa dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi Aritmatika Sosial.

B. Saran

Peneliti menyampaikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan *edugame* sebagai media pembelajaran matematika perlu lebih dikembangkan lagi, dan di rancang dengan lebih kompleks, sehingga pengguna merasa lebih mudah dalam pengoperasiannya dan tingkat pemahaman pengguna terkait isi materi juga meningkat dan maksimal.

2. Secara Praktis

1. Bagi Peserta didik

Penggunaan produk *edugame* dilakukan secara lebih maksimal dan digunakan semestinya, sehingga fitur-fitur yang ada dalam aplikasi dapat dijalankan secara penuh.

2. Bagi Guru atau Pengajar

- 1) Produk *edugame* semakin beragam di setiap tahunnya, sehingga pengajar perlu mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Penggunaan *edugame* meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga pengajar perlu mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, keaktifan peserta didik agar pembelajaran dapat dilakukan secara dua arah.

3. Bagi Peneliti Lain

- 1) Perluasan dan pendalaman materi perlu dilakukan, sehingga materi tidak hanya berfokus pada 1 pembahasan saja.
- 2) Desain *edugame* dapat di rancang lebih menarik lagi, sehingga pengguna dapat lebih menikmati pengoperasian produknya.
- 3) Publikasi produk *edugame* tidak hanya untuk Android saja, akan lebih baik jika dapat dioperasikan di perangkat iPhone dan dipublikasikan pada *play store* maupun *apps store*, sehingga produk dapat diunduh dan digunakan secara umum.