

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Game edukasi matematika berbasis komputer pada materi pola bilangan yang dikembangkan telah efektif. Keefektifan tersebut diperoleh setelah mengidentifikasi efektifitas pembelajaran, menemukan masalah dalam kemudahan penggunaan produk, mengevaluasi efisiensi produk, dan menganalisis kekuatan produk. Dalam mengidentifikasi efektifitas pembelajaran, penerapan *game* edukasi matematika dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, serta presentasi ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi matematika pada tahap *small group* diperoleh skor sebesar 90,41% yang dikategorikan sangat efektif serta pada tahap *field test* diperoleh skor sebesar 88,59% yang dikategorikan sangat efektif. Dalam menemukan masalah dari kemudahan penggunaan produk, pada saat penerapannya terdapat berbagai masalah yang terlihat. Masalah tersebut meliputi 1) tidak adanya *minimap*, 2) tidak adanya petunjuk arah dari alur cerita *game*, dan 3) tidak jelasnya deskripsi tombol yang digunakan dalam memainkan *game* edukasi. Sehingga dilakukan revisi agar pengguna baik guru maupun siswa dapat menggunakan *game* edukasi matematika tanpa mengalami kesulitan. Dalam mengevaluasi efisiensi produk, *game* edukasi matematika pada saat penerapannya hanya memerlukan waktu 25-35 menit. Sehingga dapat dikatakan *game* edukasi matematika memiliki efisiensi produk. Dalam

menganalisis kekuatan produk, peneliti menemukan berbagai kelemahan dalam *game* edukasi matematika. Kelemahan tersebut terdapat pada 1) kejelasan konten 2) kemenarikan *game*, serta 3) bermanfaat *game*. Sehingga dilakukan revisi agar *game* edukasi matematika yang dikembangkan memiliki kekuatan produk yang baik.

B. Saran

Adapun beberapa saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini antara lain:

1. Untuk guru, agar dapat memanfaatkan *game* edukasi matematika berbasis komputer pada materi pola bilangan yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar alternatif yang mendukung proses pembelajaran.
2. Untuk siswa, agar menggunakan *game* edukasi matematika berbasis komputer pada materi pola bilangan yang telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dan terus termotivasi untuk belajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya, agar *game* edukasi matematika dapat digunakan pada ponsel android maupun iOS agar penggunaan *game* edukasi matematika lebih fleksibel (dapat digunakan dimana saja).