

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan *game* edukasi Scratch berbasis Android pada materi SPLDV dirancang dengan tahapan berdasarkan model ADDIE. Dimulai dengan menganalisis permasalahan dan target pengguna yaitu siswa, desain *game*, pengembangan *game*, mengimplementasikan *game* ke dalam pembelajaran, dan mengevaluasi setiap tahapan juga hasil pembelajaran yang dilakukan. *Game* edukasi yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
2. *Game* edukasi Scratch berbasis Android yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa yang dilihat dari hasil uji statistik dengan pre-eksperimen dan hasil *N-Gain*.
3. *Game* edukasi Scratch berbasis Android yang dikembangkan mendapatkan respons sangat positif dari siswa dengan beberapa saran dan masukan dari siswa terkait tombol navigasi. *Game* edukasi yang diimplementasikan menggunakan akses internet dan penggunaan *game* tetap di bawah arahan guru.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. *Game* edukasi Scratch berbasis Android dikembangkan khusus pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel sehingga dapat dilakukan pengembangan sejenis pada materi dan kemampuan matematis lainnya.
2. *Game* edukasi Scratch berbasis Android yang diuji dengan pre-eksperimen memperoleh kategori cukup efektif sehingga dapat diujicobakan dengan quasi eksperimen untuk mengetahui efektivitas dengan lebih akurat. Selain itu, perlu diperhatikan proses belajar setiap siswa saat pembelajaran agar kemampuan semua siswa meningkat dan hasil lebih efektif.

3. *Game* edukasi Scratch berbasis android memang mendapat respons sangat positif secara keseluruhan, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam belajar sehingga perlu didampingi agar penggunaan lebih maksimal dan siswa tidak kesulitan. Selain itu, *game* edukasi ini membutuhkan akses internet untuk dapat dimainkan, sehingga saran penelitian ke depannya agar membuat *game* edukasi yang dapat digunakan secara *offline* tanpa internet.