

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian prototipe mobile game Monster Pizza untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN 1 Plumbon, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Prototipe mobile game monster pizza dikembangkan dengan melakukan beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan. Pengumpulan data penelitian diperoleh dari studi lapangan dan studi literatur. Desain produk mobile game Monster pizza dikembangkan melalui berbagai analisis seperti analisis kurikulum, materi, karakteristik peserta didik, dan kemudian dibuat Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, *storyboard*, dan antar muka yang telah divalidasi oleh penelaah materi dan media. Desain kemudian diujicoba terbatas kepada sampel kecil untuk memastikan semua fungsi dalam game bekerja dengan baik. Tahap perbaikan dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan hasil uji coba terbatas. Prototipe yang telah diperbaiki dan disempurnakan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media dengan hasil layak digunakan atau diujicoba dengan beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya. Hasil implementasi diperoleh peningkatan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan instrumen tes (*pre dan post test*) dan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan lembar observasi dan kuesioner.
2. Berdasarkan hasil pre test dan post test diperoleh pemahaman konsep pecahan peserta didik mengalami peningkatan dari segi rata-rata kelas dari rerata 3 menjadi 5,26 dan memiliki indeks gain sebesar 0.75 yang dikategorikan tinggi oleh Hake (1999). Pada setiap indikator pemahaman konsep pecahan pun mengalami peningkatan yang beragam. Dikategori tinggi hanya pada indikator mengenal simbol pecahan dengan indeks gain 0.85, peningkatan di kategori sedang yaitu mengenal konsep pecahan (indeks gain 0.68), membandingkan pecahan (indeks gain 0.5),

dan melakukan pengurangan pecahan berpenyebut sama (indeks gain 0.45). Sedangkan indikator memahami pecahan senilai (indeks gain 0.04), mengurutkan pecahan (indeks gain 0.09), penjumlahan pecahan (indeks gain 0.26) dan penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda (indeks gain 0.13) memiliki peningkatan yang tergolong rendah. Segi kognitif pun terjadi peningkatan dengan beragam hasil kategori dimana level kognitif C1 mengalami peningkatan sebesar 0.68 yang dikategorikan dan C2 mengalami peningkatan yang tinggi yaitu 0.85 sedangkan pada level kognitif C3 hanya terjadi peningkatan sebesar 0.23 yang masih terhitung rendah.

3. Motivasi belajar siswa meningkat terlihat dari hasil observasi dan angket motivasi yang telah diberikan. Berdasarkan hasil observasi antusias peserta didik dalam mempelajari konsep pecahan melalui mobile game sangat tinggi sebesar 97,14%. Indikator yang mempengaruhi motivasi belajar juga memiliki hasil yang baik. Tanggapan atau respon yang diberikan terhadap Mobile Game Monster oleh peserta didik dan guru menunjukkan respon yang sangat positif. Peserta didik terlihat sangat bersemangat dan menyukai permainan ini.

5. 2 Rekomendasi

Game monster pizza dapat digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran matematika konsep pecahan di kelas III sekolah dasar maupun sebagai media tindak lanjut dari pembelajaran yang telah diberikan di sekolah. Game Monster Pizza dapat digunakan untuk pengenalan awal peserta didik terhadap konsep pecahan untuk kelas II sedangkan untuk kelas IV, V dan VI dapat digunakan sebagai media remedial dan pengulangan pemahaman konsep pecahan karena materi yang disajikan masih berupa konsep dasar pecahan. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan sebelum melakukan penelitian, peneliti harus memastikan kembali fasilitas yang dimiliki sekolah maupun peserta didik untuk dapat menggunakan mobile game monster Pizza ini, dan diharapkan dapat mengembangkan game yang lebih menantang .