

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi matematika adalah salah satu cara menyampaikan materi matematika dalam bentuk *game*. Proses perancangan harus memperhatikan aspek-aspek yang berhubungan dengan ranah pendidikan, perkembangan anak, dan *game*. Sedangkan proses pembangunan menggunakan model siklus air terjun.
2. Hasil uji N-Gain *game* edukasi memberikan dampak dengan kategori rendah terhadap pemahaman matematika siswa secara rata-rata. Namun *game* edukasi lebih baik digunakan pada kelompok sedang dan rendah. Dampak yang diberikan lebih banyak pada peningkatan motivasi siswa dalam belajar.
3. Hasil tanggapan siswa terhadap *game* edukasi matematika menunjukkan bahwa mereka menikmati proses ketika menggunakan *game* tersebut dalam kegiatan pendidikan.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diperlukan pengajuan beberapa saran sebagai berikut:

1. Praktis
 - a) Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan teknologi kepada siswa agar siswa mulai terbiasa dengan adanya teknologi dan kontrol penggunaan teknologi harus dikoordinasikan antara guru dan orang tua atau wali siswa.
 - b) Kepada seluruh *stakeholder* sebaiknya proses pembelajaran ditingkatkan menjadi tahap yang tertinggi.
 - c) Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *game* edukasi maupun secara umumnya media pembelajaran harus memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam pembangunannya maupun pengembangannya.

2. Teoritis

- a) Diperlukan perluasan keilmuan tentang aspek dalam pembangunan *game* edukasi maupun media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.
- b) Diperlukan penelitian mengenai perbedaan hasil belajar berdasarkan tingkat pengetahuan.
- c) Perlu diteliti mengenai pengembangan bahan ajar atau model ilustrasi materi khususnya matematik