

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Hasil kesimpulan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan bahan ajar kelas VI di SDN Cingcin 03 diputuskan untuk membuat media pembelajaran *game edukatif* Pengurangan bilangan bulat dengan bentuk file format APK yang dapat diinstall pada platform android. Rancangan media pembelajaran menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap desain dilakukan pembuatan kerangka aplikasi berupa *wireframe* dilanjutkan dengan pembuatan *user interface* menggunakan perangkat lunak Figma. Tahap *development* menggunakan perangkat lunak Unity untuk membentuk aplikasi yang sudah dirancang serta perangkat lunak Visual Studio untuk mengaktifkan fitur-fitur.
2. Pengembangan media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat secara umum sudah baik. Dilihat dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi akumulasi skor yang didapatkan yaitu 86,5% berada pada kategori “Sangat Layak”. Sehingga media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat ini sudah valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Melihat resepon guru dan siswa melalui hasil angket didapatkan akumulasi skor rata-rata untuk media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat yaitu 87,44% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat ini sangat menarik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5.2 Implikasi

Media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat ini sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat diharapkan dapat menjadi solusi untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat sudah memenuhi kompetensi dasar.
3. Media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah.
4. Media *game edukatif* pengurangan bilangan bulat menjadi media yang mudah diakses oleh siswa.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil simpulan pada penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

#### 1. Bagi pembuat aplikasi digital *game edukatif*

Bagi pembuat aplikasi *game edukatif* agar melakukan pertimbangan dalam merancang aplikasi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, selain itu harus memenuhi kelayakan aplikasi dan kurikulum yang digunakan.

#### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih bisa untuk dilakukan penelitian lanjutan sehingga penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang dapat dijadikan acuan untuk melengkapi penelitian. Selain itu media *game edukatif* memungkinkan dikembangkan kembali dengan desain dan materi yang lebih beragam dan digali lebih dalam lagi dari berbagai sisi dan sudut pandangan. Serta tentunya perlu dilakukan uji lapangan secara luas sehingga hasilnya dapat lebih dirasakan oleh berbagai pihak.