

BAB V PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa telah dibuat aplikasi *Game* Edukasi Matematika berbasis android sebagai media pembelajaran Matematika kelas VII di tingkat SMP/MTS. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat smartphone minimal 5.0 (*Lolipop*). Aplikasi ini mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran Matematika dan dengan adanya aplikasi ini peserta didik dapat bermain sambil belajar. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan audio yang sesuai dengan napa yang ditampilkan, video pembelajaran serta terdapat *game* yang telah disesuaikan dengan materi pada halaman belajar. Aplikasi *Game* Edukasi Matematika dapat memberikan pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi bilangan, himpunan, dan aljabar.

Metode GRAPPLE (*Guidelines for Rapid Application Engineering*) yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif terutama pada perancangan sebuah *game* edukasi. Tahapan-tahapan yang ada dalam metode GRAPPLE begitu sederhana memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Metode GRAPPLE terdiri atas 5 tahapan, yaitu *Requirement Gathering* (perencanaan kebutuhan), *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan) dan *Deployment* (penyebaran). Tujuan dari metode ini yaitu untuk menghasilkan sebuah sistem berorientasi objek dalam kurun waktu yang relatif cukup singkat tanpa menurunkan kualitas dari sistem yang akan dibangun.

Kelayakan aplikasi *Game* Edukasi Matematika ini telah di uji dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan penyebaran angket kepada 30 responden dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. 1. Tabel Hasil Pengujian

No.	Penguji	Nama Penguji	Nilai	Kriteria
1.	Ahli Media	Muhammad Husen, S.Kom	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi/Guru Pengampu	Tutik Wulandari, S.Pd	100%	Sangat Layak
3.	Wali/Siswa	60 Responden	85,91%	Sangat Layak

Berdasarkan table hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa untuk ahli media mencapai 100% dan bekriteria sangat baik, responden ahli materi/guru pengampu 100% dan berkriteria sangat baik serta responden wali/siswa 85,91% yang menghasilkan kesimpulan sangat layak sehingga aplikasi dapat digunakan oleh SMP N 1 Nalumsari untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2. Saran

Aplikasi GAMAKA (*Game Matematika*) ini masih jauh dari kata sempurna. Saran-saran yang dapat digunakan untuk aplikasi ini kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi GAMAKA (*Game Matematika*) ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan berbagai macam materi ataupun dapat ditambahkan *game* yang lebih menarik lagi.
2. Aplikasi GAMAKA (*Game Matematika*) nantinya akan bertambah level, tidak hanya terdiri dari 3 level saja melainkan lebih.
3. Dalam penelitian selanjutnya tahap uji coba dapat dilakukan ruang lingkup yang lebih luas lagi.

