

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian dan pembahasan terhadap *game* edukasi berbasis *android* dalam materi bangun datar khususnya persegi dan persegi panjang, *game* edukasi berbasis *android* layak digunakan sebagai tes instrument. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang ada pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan *game* edukasi matematika berbasis *android* berbantuan *RPG Maker MV* dalam materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kayan Hilir mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 88,06% dan kevalidan media mencapai 88,57%.
2. Tingkat kepraktisan *game* edukasi matematika berbasis *android* berbantuan *RPG Maker MV* dalam materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kayan Hilir mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai 91,43% dan angket respon siswa mencapai 93,06%.
3. Tingkat keefektifan *game* edukasi matematika berbasis *android* berbantuan *RPG Maker MV* dalam materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kayan Hilir mencapai kriteria efektif melalui perhitungan hasil *posttest* menggunakan rumus rata-rata mencapai 71,43%.

#### **B. Saran**

Adapun saran dari peneliti agar dapat menjadi pandangan pembaca maupun peneliti selanjutnya antara lain:

1. Bagi Guru
  - a. Hasil pengembangan *game* edukasi berbasis *android* ini dapat dijadikan rujukan pada mata pelajaran matematika dan

meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

- b. Hasil produk pengembangan *game* edukasi berbasis *android* dapat dijadikan alternatif pembelajaran oleh guru selain menggunakan pembelajaran dengan konvensional.

## 2. Bagi Sekolah

Pengembangan *game* edukasi berbasis *android* di SMP Negeri 6 Kayan Hilir dapat dijadikan alternatif media yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 3. Bagi Pengembang Lain

- a. Sebagai salah satu rujukan untuk melakukan penelitian pengembangan *game* edukasi berbasis *android* dengan materi yang berbeda dan menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Sebagai alternatif melakukan pengembangan materi yang sama akan tetapi konsep yang berbeda dengan tampilan produk yang lebih baik dan menarik