

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat pada penelitian “Penerapan Game Interaktif Berbasis Mobile untk Meningkatkan Minat Belajar Anak Dalam Pembelajaran Matematika” sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar anak setelah menggunakan game edukasi yang dikembangkan. Hal ini ditunjukkan dengan perbandingan hasil pre-test dan post-test, di mana nilai rata-rata peserta mengalami peningkatan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa game yang dirancang efektif dalam membantu meningkatkan minat belajar mereka.
2. Proses pengembangan game mengikuti tahapan GDLC yang terdiri dari konsep, desain, pengembangan, pengujian, dan peluncuran. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa game yang dihasilkan memiliki kualitas yang sesuai dengan tujuan penelitian.
3. Analisis data melalui paired sample t-test adalah metode yang berhasil sebagai alat untuk pengujian, dan dapat menunjukkan bahwa penggunaan game sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat pemain terhadap matematika.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambahkan tingkat kesulitan yang bervariasi agar game dapat disesuaikan dengan kemampuan pemain yang berbeda-beda.

2. Menambahkan fitur panduan penggunaan aplikasi untuk mempermudah pengguna sebelum memainkan game.
3. Menambahkan fitur audio sebagai pembaca naskah pada soal dan jawaban.
4. Melakukan perbandingan beberapa metode perancangan untuk melihat perbandingan kekurangan dan kelebihan.

