

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas I di SDN Maguwoharjo 1 telah berhasil dilaksanakan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang mencakup tahap *Initiation*, *pre-Production*, *Production*, *Alpha Testing*, *Beta Testing*, dan *Release*. Pada tahap *pre-Production*, *Storyline* dirancang secara rinci untuk mengintegrasikan materi penjumlahan serta pengurangan bilangan dasar dengan pendekatan *visual* dan interaktif yang sesuai perkembangan anak usia dini. Hasil *Production* menghasilkan aplikasi dengan fitur yang mudah bagi guru maupun siswa, animasi responsif, dan *feedback* benar/salah yang menarik.

Pengujian *Alpha* mengonfirmasi kelancaran fungsi tombol, navigasi antar soal, serta fitur utama seperti bantuan *visual* dan penghitungan skor tanpa adanya kesalahan teknis signifikan, sementara *Beta Testing* yang melibatkan guru SDN Maguwoharjo 1 yaitu Ibu Ani Retno Ningsih menunjukkan tingkat kepuasan untuk aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi.

Secara keseluruhan, aplikasi ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep penjumlahan-pengurangan, dan hasil belajar siswa kelas I SD secara signifikan.

5.2 Saran

Berikut saran untuk pengembangan lanjutan dari skripsi berjudul *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Penjumlahan dan Pengurangan untuk Siswa Kelas I di SDN Maguwoharjo 1*, disusun secara sistematis untuk peneliti selanjutnya atau pengembang aplikasi:

1. Tambahkan sistem adaptif learning path yang menyesuaikan tingkat kesulitan soal secara otomatis berdasarkan performa siswa.
2. Mengembangkan aplikasi berbasis Android APK.

3. Penambahan Jumlah Soal untuk Meningkatkan Variasi dan Tantangan
4. Penambahan Fitur Pengurangan Skor untuk Meningkatkan Ketelitian Pemain

