

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. Pertama, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi 2D berbasis *Unity* dengan judul *Mataram Maths Run* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Seluruh tahapan tersebut berjalan sistematis sehingga menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran operasi hitung bilangan dasar untuk siswa kelas 1 SD.

Kedua, berdasarkan hasil validasi guru melalui kuesioner skala Likert, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian menunjukkan bahwa materi, tingkat kesulitan soal, tampilan, serta potensi aplikasi dalam membantu pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD Negeri Tunggaknongko.

Ketiga, penggunaan *game* edukasi ini terbukti efektif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari respon positif siswa pada kuesioner minat belajar serta adanya peningkatan nilai siswa antara *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan aplikasi. Selain itu, unsur dari gamifikasi juga berhasil diterapkan pada aplikasi ini yang berupa *point, reward, challenge, dan feedback* yang memberikan motivasi serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, *game* edukasi 2D berbasis *Unity* ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam materi operasi hitung bilangan dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pengembangan lebih lanjut. Pertama, pengembangan fitur permainan dapat ditingkatkan, seperti penambahan variasi level, animasi yang lebih dinamis, serta sistem penghargaan (*reward system*) agar motivasi siswa semakin meningkat.

Kedua, dari sisi tampilan dan pengalaman pengguna (*user experience*), desain antar muka dapat disempurnakan agar lebih menarik, konsisten, dan ramah bagi siswa, sehingga penggunaan aplikasi menjadi lebih nyaman.

Ketiga, *game* edukasi ini juga dapat dikembangkan pada materi matematika lainnya, tidak hanya penjumlahan dan pengurangan, sehingga aplikasi dapat dimanfaatkan lebih luas dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

