

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dan dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Latar belakang dari penelitian ini yaitu berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Doga Patuk menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak masih dikatakan rendah, hal ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas.
2. Pada penelitian ini dibuat *game* dengan menggunakan metodologi GDLC yang dimulai dari *initation* dan berlanjut hingga tahapan *release*. *Initiation* yakni fase awal dasar berupa pembuatan konsep *game* awal, *output* dari fase ini adalah dalam bentuk desain konsep dasar *game* yang akan dibuat bagaimana dan seperti apa. Kemudian dilanjutkan fase *praproduction* yakni fase dimana desain *game* telah dikembangkan dan melewati tahapan revisi. Kemudian memasuki fase *production* dimana *asset game* dibuat meliputi *sprite*, *video*, *sound efek*, *sound background* dan lainnya. Tahapam selanjutnya adalah *Testing* yakni pengujian tertutup, kemudian dilanjutkan *Beta* yaitu aplikasi *game* dirilis untuk pengujian terbuka dan yang terakhir adalah *Release* yaitu dilakukan *launching* aplikasi *game* edukasi.
3. Pada pengujian *blackbox testing* aplikasi *game Math Journey* menunjukkan hasil sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan wawasan anak tingkat SD pada mata pelajaran Matematika. Pada pengujian tidak ditemukan adanya *bug error*.
4. Pengujian beta testing, aplikasi *game Math Journey* berhasil memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode mengajar biasa (konvensional), dengan rata-rata sebesar 56% Sangat Setuju, 44% Setuju.
5. Pada indikator *User* memahami penggunaan *game* tersebut terdapat prosentase Sangat Setuju sebesar 57,5% dan Setuju sebesar 42,5%. Pada indikator *User* menyukai bermain *game* tersebut terdapat prosentase Sangat Setuju sebesar

60% dan Setuju sebesar 40% dan pada indikator *User* termotivasi belajar menyenangkan dari materi pembelajaran pada *game* tersebut terdapat prosentase Sangat Setuju sebesar 53% dan Setuju sebesar 47%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *user* dapat memahami *game* dengan sangat baik, *game* memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan serta *user* termotivasi mempelajari Matematika pada saat bermain *game Math Journey*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait penelitian pengembangan aplikasi *game Math Journey* selanjutnya yaitu, aplikasi *game* lebih dinamis, tidak cenderung statis, dimana konten materi dapat diupdate dan diperbanyak variansinya, hal ini akan meningkatkan *sustainability* aplikasi *game* tersebut.

