

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian, game edukatif matematika untuk siswa kelas I SD Negeri Tegalrejo I Yogyakarta berhasil dikembangkan sesuai dengan tujuan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 - 99.

Hasil pengujian fungsional menggunakan metode *black box testing* telah menunjukkan bahwa seluruh fitur game, seperti halaman menu utama, halaman menu identitas, halaman permainan, halaman soal matematika, dan halaman skor akhir berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan. Selain itu hasil pengujian angket memperoleh respon yang sangat baik dari siswa dengan nilai rata – rata sebesar 93,5%.

Dari hasil pengujian *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,87 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, game edukatif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak untuk hasil yang lebih akurat.
2. Game dapat dikembangkan ke *platform mobile* agar lebih mudah diakses.
3. Dapat dilakukan pengujian lebih lanjut dengan metode evaluasi lain untuk memperkuat hasil penelitian.