

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa *game* edukasi “MARU” berbasis android dengan bantuan *software construct 2* pada materi statistika kelas VIII SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada pengembangan *game* edukasi “MARU” berbasis android dengan bantuan *software construct2* pada materi statistika kelas VIII SMP menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation Dan Evaluation*). Media pembelajaran berupa *game* edukasi menggunakan bantuan teknologi yang dapat diakses peserta didik menggunakan *smartphone* dengan sistem android.
2. Kualitas *game* edukasi “MARU” berbasis android dengan bantuan *software construct2* pada materi statistika kelas VIII SMP yang dilihat dari tiga kriteria kelayakan, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Untuk melihat kriteria validitas, *game* edukasi divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. Tingkat kevalidan materi pada *game* edukasi berbasis android adalah 73,8% (cukup valid), dan tingkat kevalidan desain pada *game* edukasi berbasis android adalah 88,8% (sangat valid), maka hasil validitas menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis android ini valid. Untuk melihat kriteria kepraktisan *game* edukasi berbasis android dilakukan uji coba perorangan terhadap guru matematika dan uji coba kelompok kecil terhadap 9 orang peserta didik. Tingkat kepraktisan oleh

guru adalah 94,66% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik adalah 91,90% (sangat praktis), maka hasil analisis data pada angket kepraktisan menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis android ini praktis. Terakhir, untuk menentukan kriteria keefektivan dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Tingkat keefektivan berdasarkan hasil angket respon peserta didik adalah 84,23% (sangat efektif) dan berdasarkan hasil tes belajar peserta didik diperoleh persentase 88,46% dengan KKM mata pelajaran matematika yaitu 75.

## **5.2 Implikasi**

Hasil dari penelitian ini ialah *game* edukasi “MARU” berbasis android dengan bantuan *software construct 2* pada materi statistika kelas VIII SMP, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan dapat menjadi media pembelajaran mandiri untuk peserta didik yang akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dikarenakan adanya penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukasi serta teknologi berbasis android sehingga membuat peserta didik tertarik dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

## **5.3 Saran**

1. *Game* edukasi “MARU” berbasis android dengan bantuan *software construct 2* pada materi statistika kelas VIII SMP dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik kelas VIII SMP yang dapat digunakan secara mandiri maupun di kelas. Namun, dalam media *game* edukasi berbasis android ini masih terdapat kekurangan dan membutuhkan kritik yang membangun.

2. Teruntuk penelitian selanjutnya supaya dapat mengembangkan media *game* edukasi yang dapat dijalankan dalam smartphone dengan sistem operasi selain android kemudian juga dapat mengembangkan media pembelajaran dengan inovasi lain untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dan menarik, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar matematika.