

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media game edukasi matematika berbasis android untuk meningkatkan motivasi siswa SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media game edukasi matematika berbasis android untuk meningkatkan motivasi siswa SMP menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE.
2. Kualitas dari game edukasi matematika berbasis android untuk meningkatkan motivasi siswa SMP dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Kriteria kevalidan dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tingkat kevalidan dari segi materi adalah 82% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari segi media adalah 77% (valid). Kriteria kepraktisan dilihat dari hasil angket praktikalitas guru dan angket praktikalitas siswa . Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 86,4 % (praktis) Dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 86,13 % (sangat praktis). Kriteria keefektifan dilihat dari angket respon siswa, angket motivasi belajar siswa dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket respon siswa adalah 89,81%. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa adalah 77% yang berarti motivasi belajar siswa telah meningkat. Dari hasil tes hasil belajar yang dilakukan diperoleh persentase ketuntasan adalah 83,8%.

## **5.2 Implikasi**

1. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah game edukasi matematika berbasis android untuk meningkatkan motivasi siswa SMP dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan belajar mandiri untuk siswa yang akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi statistika dengan lebih mudah dan lebih membuat siswa bersemangat dalam belajar.

## **5.3 Saran**

1. Game edukasi matematika berbasis android untuk meningkatkan motivasi siswa SMP dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu pilihan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dan salah satu pilihan bahan ajar mandiri untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan bahan ajar berupa game edukasi dengan aplikasi yang lain untuk bahan ajar matematika lebih hidup dan menarik.