

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil paparan data, hasil penelitian dan proses pengembangan dan analisis data terkait dengan penerapan media pembelajaran *Game Pitthy Adventure* di SDS Modern Al Rifa'ie. Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil:

1. Media pembelajaran *Game Pitthy Adventure* dikembangkan dengan menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran *Game Pitthy Adventure* berdasarkan hasil validasi dengan beberapa tim ahli, kevalidan media menurut penilaian ahli media yaitu Bapak Aan Sulton, M.EI skor yang diperoleh adalah 100%. Sedangkan hasil penilaian ahli materi yaitu Bu Isna Nurul Inayati, M.Pd.I, Media *Game Pitthy Adventure* memperoleh skor akhir yaitu 100%. Dari perolehan skor tersebut apabila dilihat dari tabel kriteria kevalidan maka media *Game Pitthy Adventure* masuk kedalam kategori sangat valid/layak.
3. Keefektifan media pembelajaran *Game Pitthy Adventure* pada materi pengenalan bangun datar dan banun ruang berdasarkan analisis dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, dapat disimpulkan bahwasanya terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa yang mana nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 67, sedangkan terjadi peningkatan nilai rata-rata *post-test* siswa yaitu 90. Sedangkan keefektifan media *Game Pitthy Adventure* berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil signifikansi  $0,00 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan kesimpulannya adalah terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Game Pitthy Adventure*.

## B. Saran Pemanfaatan

Media pembelajaran *Game Pitthy Adventure* dikembangkan dengan harapan mampu menunjang proses pembelajaran tematik di SDS Modern Al Rfa'ie. Setelah melalui proses pengembangan media, validasi media serta diujicobakan kepada siswa kelas 2 SDS Modern Al Rfa'ie. Peneliti memperoleh hasil serta respon dari para tim ahli, guru, serta siswa. Sehingga peneliti dapat memaparkan beberapa saran yang mana dapat menjadikan media berkembang menjadi lebih baik lagi kedepannya serta dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembang media selanjutnya. Beberapa sarannya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
  - a. Media *Game Pitthy Adventure* sebaiknya dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran daring maupun luring, dikarenakan media *Game Pitthy Adventure* dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja.
  - b. Media *Game Pitthy Adventure* dapat dijadikan sebagai variasi dalam proses pembelajaran, dengan tampilan dan warna yang menarik dapat menjadikan siswa lebih antusias.
2. Saran untuk pengembang selanjutnya
  - a. Materi pada media ini sebatas pada materi penggunaan bangun datar dan bangun ruang, sehingga untuk pengembang selanjutnya bisa dikembangkan serta memperluas sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.
  - b. Pengembang selanjutnya bisa menambahkan fitur yang lebih menarik dan variatif.
3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Komponen rintangan dalam permainan yang menggunakan benda runcing dapat di perbaiki dengan komponen rintangan yang lebih *friendly*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. and cark, D. 2009. *Landfill Biodegradation An in-dept Look at Biodegradation in Landfill Environments. Bio-tec Environmental. Albuquerque & ENSO Bottels*. LCC: Phoenixp
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*(Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- FIK UNIRA. 2021. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Malang: Raden Rahmat Press
- Gargenta, M. 2011. *Learning android*. O'Reilly Media, Inc.
- Hamzah, Ali, Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers
- Haryono, dkk. 2019. *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negri 7 Langsa*. Journal Of Basic Education Studies.Vol 2 No1.
- Hidayat, Candra. 2021. *Model Penelitian Pengembangan ADDIE*. <http://www.ranahresearch.com> (diakses pada 7 Desember 2021)
- Irawati, Indah, dkk. 2020. *Pengembangan Game Petualangan Untuk Pembelajaran Berhitung*. Jurnal Kajian Tekhnologi Pendidikan. Vol 5 No 1.
- Irsya, Dora, dkk. 2015. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembeajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android*. Jurnal Informatika Global ISSN Online: 2477-3786 Vol. 6 No. 1
- Lutfiyah, Fina. 2020. *Konsep Pendidikan Saat Ini dan Harapan Pendidikan Masa Mendatang*. <https://www.researchgate.net/>(diakses pada 1 Desember 2021)
- Nasarudin. 2013. *Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah*. Al-Khwarizmi. Vol 2 (63:76).

Ningrum, Anggun Tiyas. 2021. *Aplikasi Pengenalan Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Skripsi, Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Widya Dharma)

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pasal 2 ayat (2) dan juga pasal 3.

Ramadaniati, Setta, dkk. 2021. *Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran*. *Journal of Information Technology*. Vol. 6, No. 1.

Rohani, Ahmad. 1997 *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Roudhotul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press

Savitri, Dini. dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 1 No 2.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 165

Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wahyuningtyas, Rizky. 2020. *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1*.

Zen Amiruddun. *Statistik Pendidikan*. (Yogyakarta: Teras 2010), hal. 73

UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT