

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab I sampai Bab IV maka dapat disimpulkan bahwa, telah dibuat Game Edukasi Matematika Aljabar menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier berbasis Android menggunakan metode ADDIE. Pada tahap Analisis dilakukan dengan mengamati masalah, potensi, dan keadaan pembelajaran di MA KH HASYIM ASY'ARI. Pada tahap Design produk dimulai dengan perencanaan atau pembuatan konsep awal produk. Hal ini bertujuan agar produk yang dibuat dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap Development dilakukan setelah tahap desain selesai. Tahap tersebut adalah proses pengembangan konsep menjadi game yang sesungguhnya. Pada tahap Implementasi yaitu penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi yang dilaksanakan di MA KH HASYIM ASY'ARI kelas X. Pada tahap Evaluasi akan memberikan nilai pada produk yang dikembangkan yaitu dilakukan dengan pengujian black box testing dan white box untuk uji fungsional game kritik dan saran berdasarkan hasil penelitian juga akan menjadi penilaian. Nilai ini kemudian dapat menjadi hasil dari aplikasi game yang sedang dibuat.

Penggunaan metode *Naive Bayes* dalam penelitian ini adalah untuk memfilter jawaban. Jika skor nilai yang diperoleh pengguna kurang dari yang disyaratkan, maka pengguna harus mengulang permainan atau belajar kembali pada tampilan belajar yang telah disediakan.

Game ini dirancang untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X dengan sistem yang dirancang secara interaktif dan menarik, diharapkan mampu membantu siswa meningkatkan pemahaman dan mengurangi

kejenuhan dalam pembelajaran matematika. Game ini sudah bisa dimainkan dan dijalankan pada sistem Android.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pembangunan game selanjutnya, antara lain :

1. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Penambahan dan pengembangan fitur sistem sangat dimungkinkan seiring dengan berkembangnya teknologi aplikasi android kedepannya.
3. Menambah jumlah level permainan sehingga pemain lebih menarik dan pemain lebih banyak mendapatkan pembelajaran.
4. Penambahan variasi soal pada game.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, J. T., & Patombongi, A. (2016). *Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android*. 1, 2502–5899.
- Andriani, P. (2015). *PENALARAN ALJABAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 8(1), 1–13. <http://jurnalbeta.ac.id>
- Annur, H. (2018). *KLASIFIKASI MASYARAKAT MISKIN MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES*. In *Agustus* (Vol. 10, Issue 2).
- Chandra Anugrah Putra. (2017). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Endika, R., & Harafani, H. (2014). *Pembelajaran Proses Pembuatan Madu Berbasis RPG-Adventure pada Game Petualangan Titan* (Issue 2). <http://www.ecoworld.com/atmosphe>
- Akbar, F., Priska Choirina, & Bagus Seta Inba Cipta. (2024). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI HAFALAN SURAT-SURAT PENDEK BERBASIS ANDROID DI SD NEGERI 1 BANJARSARI, KECAMATAN NGAJUM*.
- Febriansyah, F., R, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). *Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan*. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>
- Firdaus, M., & Nugroho, H. W. (2016). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI ASAH OTAK ANAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2*.
- Hamzah, N. A., & Widodo, W. D. (2021). *Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes*.
- Hidayat, & Muhamad Nizar. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Nugraha, S. K., & Agustina, R. (2018). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IX BERBASIS ANDROID*. *Seminar Nasional FST*, 1, 2622–1209.
- Pane, B., Najosan, X., & Paturusi, S. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia*. *Journal Teknik Informatika*, 12(1).
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*.

- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Rozi, F., Khomsatun, K., & Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung Jl Mayor Sujadi Timur No, P. (2019). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN WARNA UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH BERBASIS ANDROID*.
- Saleh, A. (2015). *PENERAPAN DATA MINING DENGAN METODE KLASIFIKASI NAÏVE BAYES UNTUK MEMPREDIKSI KELULUSAN MAHASISWA DALAM MENGIKUTI ENGLISH PROFICIENCY TEST (Studi Kasus : Universitas Potensi Utama)*.
- Saputra, G., Jannah, U. M., & Darajat, P. P. (2023). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, Pembuatan Aplikasi Android Picture Puzzle Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Pada Pelajaran IPA*.
- Suditomo, A., & Handoko, D. (2021). Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2.
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1).
- Tresnawai, D. (2018). *Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar*. <http://journals.sttgarut.ac.id>
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 41 Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober*.
- Yuniarso, A. M., Baraja, A., Kusanti, J., & Sukoco. (2022). *PEMBUATAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID*. 4.
- Yunus, M., Seta Inba Cipta, B., & Mudhifatul Jannah, U. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 112–121. <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i2.1637>
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 1.