

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game* matematika berbasis android di MI Miftahul Ulum digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam perancangan aplikasi *game* matematika ini menggunakan metode *waterfall*. metode *waterfall* yang digunakan terdiri dari beberapa tahapan yaitu (1) *analisis* (2) *design* (3) *coding* (4) *testing*. Adapun perangkat lunak OS, software, editing.

Pada tahap akhir dilakukan pengujian yang memakai 3 pengujian yakni pengujian *black box*, pengujian *white box*, dan pengujian pengguna. Pengujian *Blackbox testing* adalah tahap yang digunakan untuk menguji kelancaran program yang telah dibuat. Pengujian ini penting dilakukan agar tidak terjadi kesalahan alur program yang telah dibuat. *White box testing* atau yang dapat diartikan menjadi “pengujian kotak putih” adalah pengujian yang dilakukan untuk menguji perangkat lunak dengan cara menganalisa dan meneliti struktur *internal* dan kode dari perangkat lunak.. Pengujian pengguna berfungsi untuk memahami kemampuan pemain melalui Tes Manual dan Tes *Gane*. Dan dari hasil rekapitulasi aplikasi *game* pembelajaran matematika untuk sekolah dasar ini terdiri dari 11 fitur, dan menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu bekerja dengan baik dan hasil presentase keberhasilan 100%. Dengan keberhasilan tersebut aplikasi ini sudah layak untuk digunakan pada tingkat SD/MI Sederajat.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang diperlukan untuk membangun atau mengembangkan aplikasi ini lebih lanjut antara lain:

1. Bagi Guru diharapkan menggunakan medi, model, dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi supaya siswa semakin cepat tanggap, cepat mengerti, dan tidak bosan dalam pembelajrana sehingga minat

belajar matematika tetap tinggi dan pembelajaran semakin berjalan dengan baik.

2. Bagi siswa diharapkan menjaga dan meningkatkan minat belajarnya terutama dalam mata pelajaran matematika



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, Dan Implementasi*, 8(1), 1-84.
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Andini, M., & Yuniarta, T. N. H. (2018). The Development of Borad game “The Adventure Of Algebra” in The Senior High School Mathematics Learning. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 95–109. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i2.342>
- Cahya, R., Wahyu, R., Putra, Y., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2019). Pengaruh Game Interaktif Terhadap Peningkatan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–92.
- Cahyono, B., 2017. Pengembangan sistem pelaporan absensi siswa berbasis SMS Gateway untuk pengawasan orang tua di SMKN 4 Klaten Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Cahyani, dkk. 2020. *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Islam. Volume 3 no.01 2020 p.123-140.
- Hidajat, Djabatmiko, dkk. 2018. *Analisis Kesulitan dalam Penyelesaian Permasalahan Ruang Dimensi Dua*. Jurnal. Jurnal Pendidikan Matematika IA IN Kudus. Vol 1 No 1.
- Irawan, J.. 2018 Penerapan absen mahasiswa berbasis android menggunakan teknologi absen QR Code dan Geofence. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Novianti, N., Matematika, M. P., Dahlan, U. A., Matematika, M. P., & Dahlan,

U. A. (2013). Analisis kebutuhan game edukasi berbasis multimedia: petualangan beta dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, "Integrasi Budaya, Psikologi, Dan Teknologi Dalam Membangun Pendidikan Karakter Melalui Matematika Dan Pembelajarannya."*

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>

Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>

Rizal, A., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Guided Discovery Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–8.

Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511–520.

Rikanita. 2017. *Pengembangan System Informasi Sekolah Berbasis Website di SMK Negeri 1 Makasar*, Skripsi tidak diterbitkan. Makasar: Universitas Negeri Makasar

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT