

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Dari analisis hasil pengujian *Game* “AjarMat” pada responden anak-anak kelas 1 SD, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi Matematika ini terdiri dari operasi penjumlahan.
2. *Game* ini dapat digunakan sebagai pengganti permainan anak-anak yang lebih bermanfaat anak-anak untuk belajar.
3. Berdasarkan pengujian fungsionalitas menggunakan metode *black box testing* pada Pengembangan *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Kelas 1 Sekolah Dasar dengan menggunakan *Construct 2*, dapat disimpulkan bahwa semua komponen berhasil beroperasi dengan baik.
4. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan skor rata-rata sebesar 72,261, dapat diklasifikasikan bahwa hasil tersebut termasuk dalam kategori skala grade C.

5.2. Saran

Beberapa saran yang bertujuan untuk pengembangan aplikasi agar menjadi lebih baik, antara lain:

1. Untuk meningkatkan pengalaman bermain, disarankan agar soal atau pertanyaan dalam *Game* dibuat secara dinamis, sehingga pemain tidak merasa bosan dengan pertanyaan yang sama.
2. Pada pengujian dapat dikembangkan terkait keberhasilan pembelajaran anak-anak kelas 1 SD dalam memanfaatkan *Game* edukasi “AjarMat”.
3. Media *Game* edukasi dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dikelas 1 SD pada materi penjumlahan, karena media sudah dinyatakan berkualitas baik setelah melakukan tahapan-tahapan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Permatasari, M. Asikin, and N. R. D. N. Adhi, “MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3,” *J. Math. Educ. Learn.*, vol. 2, no. 1, p. 36, 2022, doi: 10.19184/jomeal.v2i1.29323.
- [2] A. E. Christopher, H. D. Waluyanto, A. T. Wahyudi, D. K. Visual, F. Seni, and U. K. Petra, “Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn,” *J. DKV Adiwarna*, pp. 1–9, 2019.
- [3] M. M. Razad and U. Rahman, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERKEMA (BERMAIN KEMATEMATIKAAN) BERBANTUAN CONSTRUCT 2 KELAS X MAN JENEPONTO,” vol. 5, no. 3, pp. 659–668, 2022, doi: 10.22460/jpmi.v5i3.659-668.
- [4] B. Di, K. I. Sd, and M. Tarakan, “(TAMBAH KURANG) PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN (TAMBAH KURANG) PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN DI KELAS I SD MUHAMMADIYAH 1 TARAKAN,” 2022.
- [5] P. S. R. I. Hastuti, P. S. Informatika, F. Komunikasi, D. A. N. Informatika, and U. M. Surakarta, “Sdlb B Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Dan,” 2019.
- [6] M. F. Rivaldi and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 47–59, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.4354.
- [7] S. Sidiq, S. Edriati, and A. A. Samudra, “Pengembangan Game Edukasi Matematika di SDN 02 Sungai Rumbai,” *J. Pustaka Data (Pusat Akses Kaji. Database, Anal. Teknol. dan Arsit. Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 11–15, 2022, doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v2i1.145.
- [8] F. Priyatna and W. Wiguna, “Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat,” *eProsiding Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 218–227, 2021.
- [9] Y. Yulia, N. M. B. Purba, and J. Nasir, “Aplikasi Game Edukasi Matematika

- Berbasis Android,” *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 8, no. 2, pp. 101–112, 2019, doi: 10.33022/ijcs.v8i2.196.
- [10] R. E. N. Arifah, S. Sukirman, and S. Sujalwo, “Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 6, p. 617, 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019661310.
- [11] I. T. R. I. Pamungkas, P. Studi, P. Teknik, F. Keguruan, D. A. N. Ilmu, and U. M. Surakarta, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK LOGIKA MATEMATIKA DI TK PERTIWI 02 NGRINGO,” 2021.
- [12] A. Novianto and M. Siahaan, “Aplikasi Pengenalan Huruf , Angka , Warna Dan,” vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [13] Ari, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 422–426, 2016.
- [14] A. Mulyanto, A. Apriyadi, and P. Prasetyawan, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘Matching Aksara Lampung’ Berbasis Smartphone Android,” *Comput. Eng. Sci. Syst. J.*, vol. 3, no. 1, p. 36, 2018, doi: 10.24114/cess.v3i1.8225.
- [15] R. Hardian, “Pengembangan Mobile Edugame Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Aritmatika Dasar Siswa Sd Kelas 4 Dan 5,” *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 98–108, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.311.
- [16] K. S. L. Putra and R. Fidiawati, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Menggunakan CONSTRUCT 2 Tentang Edukasi Bahaya Narkoba,” *J. Dunia Ilmu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/23>.
- [17] M. I. J. Iedam Fardian Anshori, “Rancang Bangun Guess the Animal Untuk Mengenalkan Hewan Khas Indonesia Berbasis Android,” *eProsiding Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, p. 66, 2021.
- [18] A. Posumah, J. Waworuntu, and T. Komansilan, “EduTIK: Jurnal

- Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,” *EduTIK J. Pendidik. Teknol. Informasidan Komun.*, vol. 1, no. 6, pp. 675–687, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/3293>.
- [19] M. Orion, O. Paji, G. A. Manu, and D. Y. A. Fallo, “Pembuatan Game Edukasi Untuk Meninjau Efektivitas Belajar Siswa Studi Kasus Di Sd Fatufeto 1 Kupang,” no. 4, pp. 72–79, 2021.
- [20] Ari, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, vol. 1, no. 1. pp. 422–426, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>.
- [21] A. Apriyanto and I. S. Lasodi, “Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 64–72, 2016.
- [22] Y. Anggraini, “Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2415–2422, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>.
- [23] I. -, “Sosialisasi Penggunaan Game Matematika Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah Makassar,” *J. TEPAT Appl. Technol. J. Community Engagem. Serv.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2020, doi: 10.25042/jurnal_tepat.v3i2.127.
- [24] A. Fauzi, D. Sawitri, and S. Syahrir, “Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 142–148, 2020, doi: 10.36312/jime.v6i1.1119.
- [25] N. E. Priyani, “Pengembangan Literasi Numerasi Berbantuan Aplikasi Etnomatematik Puzzle Game pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Perbatasan,” *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 267–280, 2022, doi: 10.26811/didaktika.v6i1.536.
- [26] I. Masitoh and S. Prabawanto, “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif,” *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 7, no. 2, p. 186, 2016.

- [27] H. Sutisna and A. B. Hikmah, "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [28] R. Andrian, A. Ardiansyah, and M. Fitria, "Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh," *J. Komputer, Inf. Teknol. dan Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 19–27, 2020, doi: 10.24815/kitektro.v5i1.15573.
- [29] Arif Purnomo and Endah Sudarmillah, "Game Motorik : Aritmatika Step," *JoTI*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.37802/joti.v2i1.45.
- [30] M. Rudi Sanjaya *et al.*, "Perancangan Kualitas Dokumen Berbasis Website Di Stik Siti Khadijah Dengan Pengujian Metode System Usability Scale (Sus) Quality Design of Document Based on Website At Stik Siti Khadijah With Usability Scale (Sus) System Testing Method," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 2, p. 2021, 2021.
- [31] Y. Dwi Wijaya and M. Wardah Astuti, "Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions Blackbox Testing of Pt Inka (Persero) Employee Performance Assessment Information System Based on Equivalence Partitions," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–26, 2021.
- [32] R. Handayani Akar, "Literature Review: Kelebihan Pengujian Kotak Hitam (Black Box Testing) Pada Pengujian Perangkat Lunak," *ResearchGate*, no. May, 2021,
- [33] N. Fahlevi Abdi and S. . Candra Nursari, "Pengujian black box pada Website dengan Metode Robustness Testing (Studi kasus : Eiger Adventure)," *J. Informatics Adv. Comput.*, vol. Vol. 3, no. No. 2, pp. 93–96, 2022.
- [34] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnik.v2i2.526.
- [35] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembang

- Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile,” *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.
- [36] A. Musrifah, I. Nursida, and F. S. Sulaeman, “Game Edukasi Bagi Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder Berbasis Android,” *Infotech*, vol. 8, pp. 94–100, 2022.
- [37] Y. Sawitri, I. A. Yannaty, S. I. Widyastika, T. D. Harumsih, and H. F. Musyarofah, “Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini,” *“Pengembangan Sumberd. menuju Masy. Madani Berkearifan Lokal.*, pp. 691–697, 2019.
- [38] S. Qomariah, S. Informasi, K. Samarinda, and I. Tadjwid, “Aplikasi pembelajaran ilmu tadjwid berbasis android 1,” vol. 12, no. 2, pp. 1–7, 2022.
- [39] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” *J. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019.
- [40] Kharisma, “Analisis Sistem Informasi Manajemen Studi Kasus : Facebook and Iphone May Be the Future of E-Commerce.”
- [41] D. Yusuf and F. N. Afandi, “Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19,” *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 16–22, 2020, doi: 10.36448/jmsit.v10i1.1492.
- [42] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, “Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale,” *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [43] N. Ariyani, “User Experience Game Edukasi Menggunakan Metode Child Centered Design (Studi Kasus Game Petualangan Doni),” 2020.
- [44] A. Y. Pangestu, R. Safe’i, A. Darmawan, and H. Kaskoyo, “Evaluasi Usability pada Web GIS Pemantauan Kesehatan Hutan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 20, no. 1, pp. 19–26, 2020.

