

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi "After School" sebagai media pembelajaran matematika dapat dikembangkan menggunakan game engine Unity. Proses pengembangan berdasarkan model Waterfall yang terdiri dari lima tahap yaitu, (1) Analisis kebutuhan; (2) Desain sistem; (3) Penulisan kode program; (4) Pengujian program; dan (5) Penerapan & Pemeliharaan.
2. Uji kualitas perangkat lunak game edukasi "After School" ditinjau dari aspek performance efficiency walaupun termasuk kategori boros namun tidak menyebabkan perangkat hang. Penggunaan CPU rata-rata sebesar 10% - 30% dan pada penggunaan memori tidak menyebabkan memori leak dengan penggunaan memorinya sebesar 190-238 MB, aspek functional suitability sebesar 100%, dan aspek compatibility sudah terpenuhi dimana aplikasi dapat diinstal dan berjalan dengan baik diberbagai perangkat android.
3. Tingkat kelayakan game edukasi "After School" ditinjau berdasarkan pendapat ahli media, ahli materi dan pengguna (usability). Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 3,89 dan termasuk kategori layak, ahli materi diperoleh nilai rata-rata 2,86 dan termasuk kategori baik, dan hasil usability sebesar 77,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi "After School" layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas 1 SMP.

5.2 Saran

Berdasarkan dari simpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Model quiz lebih dikembangkan lagi agar pengguna tidak cepat bosan saat memainkannya
2. Perlu adanya analisis kesulitan soal pada setiap level agar sesuai dengan subjek penelitian.
3. Perlu adanya pengembangan gameplay pada game agar lebih menarik lagi.
4. Ukuran file aplikasi lebih dikompres lebih kecil lagi