

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi Mathlandia berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan metode ADDIE dengan platform Unity untuk Android. Game ini memuat lima level soal berhitung dasar (penjumlahan dan pengurangan), dilengkapi dengan timer, sistem feedback, dan evaluasi hasil belajar yang hanya dapat diakses oleh guru. Seluruh elemen visual dan mekanisme permainan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar agar memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.
2. Game Mathlandia terbukti efektif dalam meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal berhitung dasar. Hasil pengujian menunjukkan adanya penurunan rata-rata waktu pengerjaan dari 16,55 menit menjadi 10,59 menit, serta penurunan rata-rata kesalahan dari 9,14 menjadi 5,82 kesalahan per siswa. Selain itu, hasil evaluasi melalui User Acceptance Testing (UAT) menunjukkan bahwa siswa merasa antusias, mudah memahami instruksi, dan menikmati proses pembelajaran melalui game. Dengan demikian, game ini juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar berhitung secara fleksibel dan menyenangkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game edukasi Mathlandia tidak hanya berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan siswa kelas 1 SD, tetapi juga mampu memberikan dampak positif terhadap berhitung dasar. Game ini terbukti efektif meningkatkan kecepatan, ketepatan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar yang lebih menyenangkan dan fleksibel. Dengan demikian, Mathlandia layak digunakan sebagai media

pembelajaran alternatif dalam mendukung pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Game edukasi Mathlandia dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi level, jenis soal berhitung, atau dukungan suara agar lebih menarik bagi siswa kelas 1 SD.
2. Game ini cocok digunakan untuk siswa kelas 1 SD, namun berpotensi untuk dikembangkan ke jenjang kelas berikutnya dengan menyesuaikan tingkat kesulitan materi berhitung sesuai kurikulum.
3. Tampilan hasil permainan saat ini hanya bisa diakses oleh guru karena adanya tombol reset game, sehingga siswa tidak dapat melihat hasil mereka secara mandiri. Oleh karena itu, perlu dikembangkan versi tampilan yang lebih sederhana dan informatif khusus untuk siswa agar mereka bisa meninjau performa belajar mereka sendiri.
4. Terakhir, pengembangan sistem daring (online) dapat menjadi langkah strategis ke depan. Dengan fitur konektivitas internet, guru dapat memantau perkembangan dan aktivitas siswa secara langsung melalui laptop atau ponsel. Penambahan sistem leaderboard dan reward seperti bintang, poin, atau lencana juga dapat meningkatkan motivasi siswa melalui persaingan yang sehat dan menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, pengembangan lanjutan game Mathlandia diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih besar dalam mendukung pembelajaran matematika, serta menjadi media edukatif yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar. Penguatan fitur, perluasan cakupan materi, serta peningkatan kualitas teknis diharapkan mampu mendorong terciptanya