

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melakukan beberapa tahap pengembangan *Game Math Race*, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dan wawancara dilakukan pada tanggal 9 Maret 2018 dengan Ibu M.F. Nanik Hariani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah, Ibu Maria Tri Ratna Kuswari, S.Pd., Ibu Agustina Rina Astri, S.Pd., Ibu Maria Magdalena Sulasmi, S.Pd., selaku guru matematika di SDK Cor Jesu. Hasil observasi memberikan saran bahwa untuk *game rule* untuk siswa SD harus menarik dan tidak terlalu rumit, sehingga para siswa tertarik untuk bermain dan mudah untuk dimainkan.

Berdasarkan hasil implementasi, peneliti membuat *user interface* yang ramah dan sesuai untuk siswa Sekolah Dasar. Dimana melalui hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka, diketahui *user interface* untuk siswa Sekolah Dasar diberikan karakter yang lucu, unik, dan familiar di kalangan para siswa Sekolah Dasar. Tampilan tidak dibuat terlalu kompleks dan rumit agar para siswa fokus dengan soal-soal yang ada dalam permainan.

Cara membuat *Game Math Race* diawali dengan tahap penentuan *game model* dan *game rule*, penentuan tersebut antara lain, penentuan soal, dan alur permainan. Setelah *game model* dan *game rule* ditentukan langkah selanjutnya adalah membuat *mockup* tampilan *game*. Setelah *mockup* selesai penulis mulai merancang *game* sesuai dengan *model*, *rule*, dan *mockup* yang telah dibuat menggunakan *Unity game engine*. Diawali dengan pembuatan *asset* gambar yang akan digunakan pada tampilan *game*, setelah tampilan selesai dilakukan *scripting* pada *button-button* yang ada pada *game* untuk memberikan fungsi dan *scripting* untuk menjalankan *game rule* yang telah ditentukan.

5.2 Saran

Aplikasi *game math race* berbasis *android* ini sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan aplikasi agar dapat menjadi lebih baik lagi. Adapun saran-saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih menarik dan lebih optimal sebagai alternatif media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Untuk merubah soal yang terdapat pada aplikasi *game math race* harus melalui *hardcode* atau mengganti secara langsung di bagian coding program aplikasi. Untuk itu agar lebih mudah dalam penggantian soal untuk menyesuaikan diharapkan pada pengembangan aplikasi selanjutnya ditambahkan *text editor* untuk merubah soal yang ada pada aplikasi *game math race*.
2. Soal yang terdapat pada *mathrace* ini masih berupa aritmatika dasar yang berupa angka, diharapkan pada pengembangan aplikasi selanjutnya soal pertanyaan bisa diberikan berupa soal cerita untuk lebih mengasah kemampuan siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Millward, Steven. "Indonesia diproyeksi lampau 100 juta pengguna *smartphone* di 2018, keempat di dunia". <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>(diakses tanggal 11 februari 2018)
- Youngky, Rico. 2015. *Aplikasi Game Petualangan Matematika untuk Tingkat SD Menggunakan RPG Maker XP*, Fakultas Teknik, Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Widya Karya, Malang.
- Foreman, J.G. 2004. *Game Base Learning : How to delight and instruct in the 12 st century. Educause Review.*
- Arief S Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kusumaningrum, Triana. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten*, Fakultas Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Yogyakarta
- Romiyatun, Dwi Agustina. 2012. *Pengembangan Game Mobile "Brainchemist" Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Teori Atom Mekanika Kuantum, Ikatan Kimia, dan Termokimia*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Yogyakarta
- Unity, 2018. "Documentation". <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> (diakses 12 desember 2017)
- Ramadan, Sahri. "Pengaruh *game* terhadap prestasi belajar siswa" <https://www.kompasiana.com/sahriramadan/pengaruh-game-terhadap-prestasi-belajar-siswa> (diakses 24 maret 2018).