

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil dari penelitian yang mencakup analisis kebutuhan, implementasi, dan pengujian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama, yang dinamakan *Math JHS (Junior High School)* dengan menggunakan platform Unity 2D.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi matematika yang bersifat kompetitif serta menarik berbasis Android.
3. *Game Math JHS (Junior High School)* dilengkapi dengan materi beserta video untuk memudahkan pemahaman dalam proses belajar mengajar.

6.2 SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran yang penulis harapkan untuk aplikasi yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Melakukan pengujian tambahan terhadap aplikasi ini untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah kinerja yang mungkin timbul, sehingga dapat meningkatkan stabilitas dan keandalan aplikasi.

2. Perluasan materi pembelajaran untuk mencakup berbagai topik matematika yang relevan dengan kurikulum kelas 8. Ini akan memastikan bahwa game tidak hanya menarik tetapi juga mendukung pemahaman yang komprehensif.
3. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak pendidikan dari penggunaan aplikasi game ini. Dapat melibatkan studi lebih mendalam terkait pemahaman Matematika dan efektivitas pembelajaran.
4. Peneliti berharap kedepannya penelitian ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di SMP Adhyaksa 1 Kota Jambi, tidak hanya pada mata pelajaran Matematika saja.

Peneliti berharap agar di masa yang akan datang guru dapat menambahkan materi, soal, dan video sesuai dengan Mata Pelajaran tanpa perlu melibatkan penulis atau pengembang aplikasi.