

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Game Edukasi Quick Count Math dengan aplikasi Wordwall pada materi operasi bilangan bulat dinyatakan valid dan praktis. Hasil uji validasi menunjukkan skor 80% dari ahli materi dengan kategori "Valid" dan 72% dari ahli media dengan kategori "Cukup Valid". Sementara itu, uji praktikalitas menunjukkan hasil 92% dari guru dengan kategori "Sangat Praktis" dan 88,6% dari siswa dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, game ini dinilai layak dan bermanfaat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, disarankan agar Game Edukasi Quick Count Math memperhatikan beberapa perbaikan yang diperlukan. Penting untuk meningkatkan desain game berdasarkan umpan balik siswa untuk memastikan bahwa semua soal sesuai dengan tingkat kemampuan mereka dan tantangan yang diberikan tepat. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan bagi siswa mengenai penggunaan perangkat komputer serta memperbaiki masalah jaringan di sekolah untuk memastikan game dapat digunakan dengan lancar. Implementasi yang diperbaiki ini akan membantu memaksimalkan manfaat game dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi operasi bilangan bulat.

DAFTAR PUSTAKA

- Almarwani, N. R. (2021). *The Effectiveness Of Using Wordwall On Saudi EFL Students' Participation And Achievement*. Arab World English Journal (AWEJ) Volume, 12.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Deviana, I. (2019). *Kesulitan Guru Matematika SMP Dalam Mencari Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 105-115.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartono. (2013). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Husein, R. (2019). *Pengertian Buku Media Pembelajaran: Teori Dan Praktek*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5722335/bilangan-bulat-pengertian-contoh-dan-cara-menghitungnya>
- Mayer, R.E., Clark, R.C. & Crooks, T. (2020). *Educational Games That Don't Feel Like Games*. *Communications Of The ACM*, 63(8), 23-25.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons.
- Permendikbud. (2016). No 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Piaget, J. (2008). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prabowo (2018). *Teknologi Pendidikan*. Penerbit : Rajawali Pers
- _____ (2020). *Inovasi Media Pembelajaran Di Era Digital*. Penerbit: CV. Andi Offset.
- Purwanto (2010). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____ (2021). *Teknologi Pembelajaran*. Penerbit : Graha Ilmu

- Qian, M., & Clark, K. R. (2016).** *Game-Based Learning And 21st Century Skills: A Review Of Recent Research.* **Computers In Human Behavior, 63,** 50-58
- Rahman, A. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran.* Penerbit : **PT Remaja Rosdakarya**
- Rahmat (2020). *Teknologi Pembelajaran.*
- Ramli (2019). *Pembelajaran Inovatif Di Era Digital*
- Rayanto & Sugiarti (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim, A. (2021). *Teknologi Pendidikan.* Penerbit : Gaya Baru
- Sari, D. P., & Rismayanti, Y. (2020). *Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 7(2), 187-194.
- Soedjadi (2015). *Psikologi Pendidikan.* Penerbit : Kencana.
- Soerdjarto (2019). *Inovasi Teknologi Pembelajaran.* Penerbit : Prenadamedia Group
- Sugiono (2017). *Media Pembelajaran: Hakikat, Perkembangan, Dan Kegunaan.* Bandung : Penerbit Alfabeta.
- _____ (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*
- Sumarwan, U. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif.* Jakarta : Rajawali Pers.
- Suryani, E. (2020). *Strategi Pembelajaran.* Penerbit : PT Remaja Rosdakarya
- _____ (2021). *Teknologi Pembelajaran: Teori Dan Praktik.* Penerbit: PT Refika Aditama.
- Suyadi (2017). *Media Pembelajaran*". Jakarta : Prenadamedia Group
- Syahrudin (2019). *Media Pembelajaran: Kajian Teori Dan Praktek.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya