

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan bahwa media *game* edukasi Edukasi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SD materi operasi bilangan pecahan dikemukakan beberapa kesimpulan:

1. Dalam mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi pada materi bangun ruang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SDN 33 Kalumbuk menggunakan model pengembangan 4D yang dimulai dari tahap *define, design, develop dan disseminate*. Tahap *define* merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang dipelajari oleh peserta didik, yang mana akan menghasilkan sebuah kebutuhan peserta didik yang dirincikan dari adanya analisis peserta didik. Pada tahap *design* merupakan proses menyiapkan rancangan produk yang dikembangkan dan dibuat. Kemudian pada tahap *develop* ini produk yang sudah dirancang dinilai oleh para ahli dan diikuti dengan revisi produk. Sedangkan untuk tahap *disseminate* produk yang sudah dinilai dan direvisi disebarluaskan ke lapangan uji coba atau sekolah.
2. Pada tahap validitas media *game* edukasi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi operasi bilangan pecahan memperoleh hasil dengan rata-rata 94,07%. Hal ini terbukti validitas media memperoleh hasil sangat valid.

3. Pada tahap praktikalitas media *game* edukasi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi operasi bilangan pecahan memperoleh hasil dengan rata-rata 89,5%. Hal ini terbukti kepraktisan media memperoleh hasil sangat praktis.
4. Pada tahap keefektifan diperoleh dari tes kemampuan pemecahan masalah dengan hasil 79,75% dan dikategori efektif,
5. Media *game* edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SD/MI, karena produk tersebut telah terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

B. Saran

Adapun saran yang perlu ditinjau pada media *game* edukasi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SD/MI materi operasi bilangan pecahan yaitu sebagai berikut:

1. Saran untuk pendidik

Pendidik diharapkan untuk dapat menggunakan media *game* edukasi dalam pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik SD/MI.

2. Saran untuk peserta didik

Media *game* edukasi dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan agar proses pembelajaran tidak

monoton dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk berminat melanjutkan media *game* edukasi ini berupa *game* digital sehingga dapat diakses dengan mudah dimana saja dan dapat disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik SD/MI dan peneliti selanjutnya dapat menguji efektivitas media *game* edukasi ini pada subjek yang lebih besar, atau membandingkannya dengan media lain untuk mengukur pengaruhnya secara lebih komprehensif.

4. Saran untuk materi

Sajikan contoh-contoh soal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti penjumlahan makanan, sisa makanan, atau penggunaan pecahan dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini akan membantu peserta didik melihat pentingnya memahami operasi bilangan pecahan terhadap kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Pembelajaran Berbasis HOTS. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(1), 58–64. <https://doi.org/10.21009/jrpms.041.09>
- Agama RI, D. (2010), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Diponegoro.
- Amirulloh, T. R. A., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(2), 115–123. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/viewFile/5355/3634>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ardana, M. (2018). Budaya dala Pembelajaran Matematika. PT Raja Grafindo Persada.
- Asfar, I. T. (2018). *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*
- Azhar, A., Nuraida, I., Sugilar, H., Risya Safitri Haryadi, N., Matematika, P., Sunan Gunung Djati Bandung Jl Soekarno Hatta Gedebage, U., Bandung, K., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2023). Conferences Series Learning Class Permasalahan Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika dalam Mengerjakan Soal PISA. *Gunung Djati Conference Series*, 32, 45–51.
- Daffa Tasya Pratiwi, & Fitri Alyani. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 136–142. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.49100>
- Dani, S. R., Subhan, M., & Hader, A. E. (2021). Pengembangan Media Travel Game Pada Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 219. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1123>
- Fitriana, C. E., & Risnawati, R. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran dengan Pendekatan Open-Ended ditinjau dari Self Efficacy Peserta Didik. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1(September), 5–9. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5640>
- Ghurfah, A., Sripatmi, S., Novitasari, D., & Baidowi, B. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan Ditinjau dari Tingkat Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i1.23022>
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). *Game*

- Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
<https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Ilyas, I. (2019). Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran. Cendekia Publisher.
- Ismail, I. (2020). Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran. Cendekia Publisher.
- Istiana, I. N. A. (2023). Ditinjau Dari Adversity Questient Pada Model Pembelajaran Ctl Berbantuan Media Hand On Activity.
- Juardi, I. F., & Komariah, K. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6(1), 2179–2187. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>
- Kristia, L. (2021). Pengembangan Media Puzzle Eduasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Kelas III Mihatulul Islamiyah Pakis akang. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Mailani, R., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB Game untuk Meningkatkan Kemampuan dalam Pemecahan Masalah Kecepatan dan Debit pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5063–5068.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1127>
- Meliyawati. (2023). Media Pembelajaran Bahasa. CV Budi Utama.
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–56.
<http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Nurhidayah, L. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Soal Cerita Kelas IV SD Negeri 4 Sukadamai. 1–57.
- Persediaan, U., Pada, U. P., Sosial, D., & Manado, K. (2018). 3 1,2,3. 13(3), 509–517.
- Program, P., Pendidikan, S., & Nugrahani, A. M. (2024). Pengembangan game edukasi berbasis smart apps creator untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi bangun ruang siswa sd.
- Purnamasari, R. Y. D., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Media Petualangan Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Datar di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1120–1126.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1376>
- Purwandari, W., Nur Safitri, I., & Mutiara Karimah, M. (2024). Eksplorasi Hakekat Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1045–1060.

- Putri, A. I. (2024). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL , PjBL , dan Inquiry Learning. 08(November), 2462–2469.
- Rahmat, M. (2024). Pendidikan IPA di SD. PT. Nas Media Indonesia.
- Rifkhan. (2023). Pedoman Metodologi Data Panel dan Koesioner. CV Adanu Abimata.
- Ritawati, B. dan S. L. (2024). Materi Pecahan (M. Nasrudin. PT Naya Expanding Management.
- Rohmah, M., Azizah, A. N., Lutfia, U. U., & Lestari, I. (2024). Integrasi Problem Solving dalam Matematika dan Al-Quran. *Journal Trigonometri*, 1(1), 28–38.
- Rohmatulloh, A. L., & Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah D sar. *Jpgsd*, 8(2), 230–239.
- Rosmala, A. (2021). Model-Model Pembelajaran Matematika. PT Bumi Aksara.
- Rosydiana, A.-. (2017). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Pemecahan Masalah Polya. *Mathematics Education Journal*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.22219/mej.v1i1.4550>
- Samin. (2023). Berpikir Kritis dengan Game Edukasi. CV Mega Press Nusantara.
- Sari, M. (2021). Bahan-Bahan Perkuliahan Metodologi : Instrumen Penelitian.
- Siagian, H. T., Tamba, R., & Ananda, L. J. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T . A 2023 / 2024. 8, 42560–42570.
- Situngkir, E. N., & Edy Surya. (2019). Pentingnya Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Researchgate.Net*, November. https://www.researchgate.net/profile/Ema-Situngkir/publication/375863886_Pentingnya_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Matematis_Siswa/links/655fc9d23fa26f66f421f30b/Pentingnya-Kemampuan-Pemecahan-Masalah-Matematis-Siswa.pdf
- Soleha, R. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Mathematics Adventure Pada Materi Spldv Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa.
- Sucianti, I. (2022). Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar (Amran Haps). CV Ruang Tentor.
- Switri, E. (2022). Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran. Qiara Media.
- Syafdaningsih. (2020). Edu Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. Publisher.
- Unaenah, E., Nurfaizah, A., Safitri, D., Rahmawati, N., Siti, R., Fatimah, N., Adinda, A. P., & Tangerang, U. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan

Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Melalui Media Cd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2009), 303–318.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.sphp/pandawa>

Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25103>

