

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari tujuan dan manfaat penelitian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan pembelajaran matematika dan TIK di SMPN 1 Limau melalui pengembangan game edukasi berbasis Android. Beberapa kesimpulan dan saran dari kelebihan dan kekurangan sistem serta tujuan dan manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

- a. *Game* edukasi berbasis Android memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Limau.
- b. Integrasi *game* edukasi dengan kurikulum sekolah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membawa pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- c. Penelitian ini memiliki manfaat bagi peneliti dalam memperdalam pemahaman tentang pembelajaran matematika dan TIK.
- d. Bagi SMPN 1 Limau, pengembangan game edukasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk era digital, dan memberikan dimensi baru pada kurikulum sekolah.
- e. Bagi IIB Darmajaya, hasil penelitian dapat meningkatkan reputasi kampus, memperkuat kolaborasi dengan institusi lain, dan menjadi daya tarik bagi calon mahasiswa.

5.2 Saran

Saran yang diajukan untuk pengembangan lebih lanjut adalah menambah mata pelajaran selain matematika dan TIK sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.