

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil Berdasarkan tes yang telah dilakukan, dapat disarankan bahwa pemilihan metode yang tepat dapat berpengaruh pada prestasi dan motivasi siswa. Aplikasi Edugame Matematika dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar, Juga dengan ditambahkan Word of affirmation pada game ini menambah kepercayaan diri anak karena merasa selalu di beri semangat dan diperhatikan. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa aplikasi ini dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari dimana kebanyakan responden setuju bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan teknologi berbasis android dan di sandingkan dengan word of affirmative agar game lebih interaktif.

5.2 Saran

Aplikasi ini tentunya memiliki kekurangan dan beberapa fitur yang perlu ditambahkan untuk meningkatkan kualitas game ini. Oleh karena itu perlu dikembangkan untuk membuatnya lebih baik lagi. Adapun saran bahwa game Ini dapat berjalan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut:

1. Aplikasi game edukasi ini hanya memiliki satu level. Diharapkan untuk developer selanjutnya agar level dalam game ini bisa ditingkatkan.
2. Menampilkan efek visual, animasi, dan lebih banyak gambar di ruang bermain dan belajar.
3. Tampilan user interface yang perlu ditingkatkan