

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *games* “AndroMat” ini maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *games* ini semakin menarik, dan mudah dimengerti karena terdapat petunjuk permainan di dalam *games* “AndroMat”.
2. Dengan adanya *games* ini, anak-anak dapat meningkatkan prestasinya disekolah dalam hal berhitung, karena jenis permainan *games* “AndroMat” bersifat melatih kecepatan berfikir otak dalam hal berhitung.
3. *Games* ini bersifat *single player*, dengan jenis permainan menggunakan soal *multiple choice*, untuk mempermudah anak-anak saat menjawab soal.
4. Dalam pengembangan *games* ini terdapat 3 level dengan tingkat kesulitan dan disesuaikan dengan materi aritmatika disekolah sesuai tingkat kelas.

5.2 Saran

Dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran terhadap pengembang dan khususnya untuk mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang akan mengerjakan skripsi dan yang tertarik untuk membuat media pembelajaran atau *games* aritmatika :

1. Media pembelajaran atau *games* edukatif akan terus berkembang dengan jenis kriteria dan cara bermain yang lebih menarik, terutama untuk materi aritmatika, karena media pembelajaran atau *games* aritmatika sangat dibutuhkan untuk media belajar anak, dan anak-anak memiliki rasa jenuh dengan permainan, oleh karena itu pengembang dapat membuat jenis permainan yang lebih menarik dan mudah digunakan untuk anak-anak.
2. Harapan untuk para pengembang dapat membuat media pembelajaran atau *games* edukatif untuk smart phone, karena diperkirakan mobile smartphone tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi anak-anak juga akan banyak menggunakannya terutama sebagai media belajar anak. Kalau media digital kita arahkan untuk hal yang baik pastinya akan berdampak baik pula terhadap penggunaanya, dan sebaliknya.