



BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Pembelajaran dengan game aritmetika ini memiliki nilai positif yang dapat membantu siswa untuk lebih giat belajar, khususnya pelajaran penjumlahan disaat berada dirumah, memberikan inspirasi terhadap siswa kelas 2 dan kelas 4 sekolah dasar (SD) dalam mengerjakan dan memecahkan soal-soal menggunakan fungsi aritmetika.
2. pembelajaran software ini mudah dipahami dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dari pembelajaran inilah mereka akan menerapkannya saat mereka mengerjakan soal-soal yang diberikan guru disekolah.
3. Meningkatkan kualitas belajar anak baik berada disekolah maupun berada dirumah.

5.2. Saran

Dalam proses dan pembuatan penyusun menyadari bahwa sistem ini masih banyak kekurangan. Akan tetapi juga berusaha untuk mengajukan beberapa pemikiran berupa saran kepada pembaca sebagai pertimbangan pada umumnya, user dan para guru pada khususnya.

Sistem pembelajaran ini dapat diaplikasikan nyata secara praktis guna memberikan kemudahan kepada para guru disekolah dan orangtua dirumah mengajarkan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian sehingga semua murid dapat lebih mengerti dan lebih antusias.

DAFTAR PUSTAKA