

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Proses membangun aplikasi game “Fun Math” sebagai media pembelajaran operasi hitung matematika melalui lima tahapan, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) penilaian.
2. Menurut hasil survei yang ditujukan kepada 12 orang yang terdiri dari anak-anak sekolah dasar telah didapatkan nilai 78.5% dari tingkat kepuasan responden, yang berarti bahwa responden cukup puas dengan game edukasi “Fun Math”
3. Aplikasi game edukasi “Fun Math”, dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dan pembelajaran khususnya dalam belajar berhitung.
4. Memberikan nuansa berbeda pada anak dalam belajar berhitung.

5.2 Saran

1. Pembangunan aplikasi yang dikembangkan lebih lengkap serta gambar-gambar yang lebih menarik untuk anak-anak.
2. Pengembangan soal yang lebih bervariasi, sehingga menumbuhkan semangat belajar anak.
3. Perlu dikembangkan game edukasi berbasis mobile.