

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern sebagai pelajaran pada dunia pendidikan. Selain itu matematika memegang peranan penting yang berguna dalam segala jenis kehidupan. Dalam mempelajari matematika banyak anak yang mengalami kesulitan. Tetapi sebenarnya, hal tersebut tidaklah sulit untuk dipelajari anak-anak. Anak hanya perlu banyak berlatih untuk mengasah skill mereka dan menanamkan sejak dini mengenai ilmu matematika. Sehingga anak tidak alergi dengan angka yang terdapat pada matematika. Jika tidak, maka akan merugikan anak kedepannya kelak. Masalah lain yang timbul adalah anak usia 6-12 tahun mudah sekali mengalami kebosanan mengenai matematika. Mereka cenderung tidak menyukai system konvensional yang diajarkan.

Maka dari itu penulis mengembangkan media untuk belajar matematika yang menyenangkan bagi anak usia 6-12 tahun. Pertimbangan untuk memilih objek dengan usia tersebut dikarenakan di era ini banyak anak yang suka memainkan game dengan berbagai genre. Untuk mendukung penggunaan gadget postif, penulis mengembangkan game bertema matematika sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar didalam gameplay tersebut. Penulis juga membuat karakter dan environment sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dan user interface yang ramah bagi anak-anak. Diharapkan dengan bermain game ini anak

akan mendapatkan manfaat diantaranya anak akan belajar matematika dengan menghitung angka pada soal yang sudah diberikan dan mengenali matematika dengan system modern yaitu bermain sambil belajar.

## **5.2 Saran**

Media game yang penulis kembangkan sebaiknya bisa dijadikan alternative dalam belajar matematika. Penulis menyarankan agar game "I'm Smart" menjadi media belajar yang menyenangkan dan tentunya tidak membosankan. Disamping itu bisa digunakan sebagai alat peraga tambahan untuk anak-anak dalam belajar matematika. Untuk itu diperlukan buku-buku yang mengarah kepada perhitungan. Tujuannya agar bias mendapat referensi lebih banyak lagi.

Maka dari itu, untuk kedepannya penulis akan mengembangkan game ini lebih dalam. Mulai dari memperbaiki fitur, serta menambah nilai jual tersendiri untuk game ini sehingga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan dunia pendidikan.