

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penulisan skripsi tentang game edukasi yang dirancang dan dibuat oleh penulis yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Matematika Berbasis Desktop” untuk anak SD yang menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan minat belajar dan kreatifitas. Dengan demikian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Game Edukasi Matematika berjudul “I’m Smart” sebagai media pembelajaran matematika khususnya untuk siswa Sekolah Dasar (SD) pada materi perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang telah berhasil dirancang dan dikembangkan sesuai tahapan yang tersedia.
2. Game “I’m Smart” bergenre RPG dan berbasis desktop yang dapat dimainkan melalui PC / laptop.
3. Kualitas pengembangan game edukasi “I’m Smart” sebagai media pembelajaran matematika memperoleh skor diantaranya, 32,73% responden mengatakan sangat puas, 48,8% responden mengatakan puas, 18,15% responden mengatakan cukup, dan 0,29% responden mengatakan tidak puas. Berdasarkan penilaian tersebut, Game “I’m Smart” layak digunakan dan dimainkan sebagai media pembelajaran matematika untuk anak – anak SD.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan referensi untuk proses pengembangan game selanjutnya. Beberapa hal tersebut antara lain :

1. Game edukasi matematika ini dapat ditambahkan materi perhitungan yang lain seperti pengenalan bangun ruang dan materi matematika lainnya. Sehingga anak – anak tidak hanya mengenal dan menghitung angka – angka saja. Dan juga untuk mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif.
2. Menambahkan level permainan. Jadi tidak hanya 2 – 3 level saja.
3. Menjadikan game ini yang awalnya hanya berbasis desktop menjadi dapat dimainkan di smartphone juga (versi Android).

