

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembangunan game yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Telah berhasil diimplementasikan game dengan unsur menghitung bangun datar serta unsur kecepatan menghitung dasar yang dibuat untuk menjadi media pembelajaran sekaligus hiburan untuk anak kelas 4 SD dengan cara:

- a. Dari pembuatan game diawali dengan pengumpulan data yang menggunakan metode observasi untuk membuat ide-ide yang akan diimplementasikan.
- b. Dilanjutkan mendesain game dengan pembuatan perancangan sistem flowchart dan pemodelan UML (Unified Modeling Language) serta membuat mekanisme game dan mockup.
- c. Diimplementasikan kecepatan menghitung dan bangun datar dengan fungsi angka random pada soal dan logika sistem if-then yang diberikan True-False atau boolean untuk menjawab dari soal perhitungan serta bangun datar.

#### **5.2 Saran**

Dari semua hasil penelitian dan implementasi yang telah dilakukan hingga saat ini, game tersebut masih memiliki beberapa kekurangan. Untuk membuat aplikasi lebih baik diperlukan beberapa saran antara lain:

1. Menambahkan variasi dari soal serta materi mengenai matematika lainnya.
2. Menambahkan cerita agar game tersebut lebih menarik dari yang sudah dikembangkan.
3. Penyempurnaan antarmuka atau interface.
4. Membuat game “Math Alex” dapat dimainkan pada platform lain selain platform desktop.
5. Menambahkan level dan musuh yang lebih varian sehingga dapat menjadi game yang lebih menarik dari yang sudah dikembangkan.
6. Peneliti setelahnya diharap mampu mengeksplor lebih dalam tentang construct 2 agar penggunaanya lebih maksimal. Karena keterbatasan peneliti media ini masih tergolong sederhana dan materi yang disisipkan belum dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari sehingga siswa masih sulit untuk memahami materi.