

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian kuisioner terhadap game *Math Knight*, dapat disimpulkan bahwa game ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengguna. Dengan tingkat pemahaman rata-rata yang cukup tinggi, mayoritas responden mampu memahami mekanisme permainan dengan baik.

Fitur navigasi dalam game, terutama opsi "Start" dan "Quit", terbukti mudah dipahami oleh sebagian besar pemain. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih membingungkan, seperti mekanisme serangan musuh dalam sistem berbasis giliran, yang memerlukan penyempurnaan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, *Math Knight* telah memenuhi tujuannya sebagai game edukasi yang mengintegrasikan pembelajaran matematika dengan elemen permainan interaktif. Penggunaan metode ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media game dapat meningkatkan minat dan pemahaman pemain terhadap konsep matematika secara lebih menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Penyempurnaan mekanisme serangan musuh.
2. Peningkatan efek visual dan animasi.
3. Optimalisasi antarmuka pengguna.
4. Perluasan ke berbagai platform.

Dengan menerapkan perbaikan dan pengembangan sesuai rekomendasi tersebut, diharapkan *Math Knight* dapat menjadi game edukasi yang lebih efektif

dalam membantu pemain memahami matematika dengan cara yang lebih menyenangkan..

