

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan *game* “Math Touch - Learn Math in Game” yaitu:

1. *Game* “ MathTouch - Learn Math in Game” sebagai media untuk membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam aritmatika telah berhasil dikembangkan sesuai tahap-tahap pengembangan.
2. Di Dalam *game* ini terdapat menu Mode Normal dan Tantangan. Didalam menu Mode Normal terdapat Pilihan kelas, kelas satu hingga kelas enam setiap kelas mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda dan pada menu Tantangan terdapat 6 jenis permainan yaitu Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, Pembagian, Pangkat dan Akar
3. Berdasarkan pengujian dengan dihitung menggunakan skala likert, *game* “MathTouch - Learn Math in Game” mendapatkan 92.2% kelayakan, sehingga *game* ini sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak dengan rentang pendidikan sekolah dasar.
4. *Game* “MathTouch - Learn Math in Game” telah berhasil dirilis melalui *platform Google Play Store* dengan nama “ MathTouch - :earn Math in Game”.

## 5.2 Saran

*Game* MathTouch - Learn Math in Game ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembang *game* ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan beberapa fitur dan komponen. Beberapa yang peneliti sarankan untuk *game* ini adalah:

1. Tampilan *game* MathTouch - Learn Math in Game dapat dibuat *Responsive* sehingga tampilan dari *game* ini tidak terpotong pada semua jenis resolusi *device*.
2. Lebih ditambahkan lagi untuk jenis pembelajaran dan permainan tentang Aritmatika.
3. Dalam pemilihan *backsound* dapat dibuat lebih Energik.
4. Ditambahkan Fitur *Realtime Multiplayer*, agar siswa lebih tertantang.