

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang dimulai dari analisis masalah hingga pengujian dan implementasi rancang bangun game edukasi pembelajaran matematika menggunakan *construct 2*. Maka dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Penelitian ini telah menciptakan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan *Construct 2* yang menampilkan game yang membahas mengenai pelajaran trigonometri yang dapat digunakan pada smartphone android.
2. Game edukasi ini dibangun dengan Software Construct 2, design menggunakan *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator*.
3. Game edukasi media pembelajaran matematika yang dibangun ini dapat diterapkan dalam banyak kalangan usia, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, maupun Sekolah Kejuruan, hingga masyarakat umum
4. Game edukasi ini telah melalui beberapa tahapan pengujian diantaranya pengujian beberapa device android, dan pengujian *blackbox*. Selain itu game edukasi ini telah diuji coba kepada para murid kelas X SMK Negeri 2 Batam serta guru Matematika yang memberika respon yang positif mengenai game edukasi ini.

5.2 Saran

Dalam perancangan serta pembuatan game edukasi masih memiliki banyak kekurangan yang harus dikembangkan lagi agar meningkatnya fungsi dan kualitas dari aplikasi ini. Berikut adalah beberapa masukan terhadap game edukasi kedepannya:

1. Game edukasi bisa dijalankan pada Sistem Operasi lain seperti IOS
2. Menambahkan lebih banyak fitur yang dapat berguna bagi game edukasi ini kedepannya
3. Menambahkan variasi permainan yang agar game edukasi lebih menarik.
4. Menambah bahan pembahasan yang lebih banyak agar game bisa lebih berkembang ke depannya.