

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Gim Edukasi Operasi Dasar Matematika Bilangan Ribuan untuk Anak Kelas tiga Sekolah Dasar antara lain:

- a. Aplikasi yang telah dibuat menggunakan metode pengembangan sistem (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ADDIE dan metode perancangan menggunakan HIPO dan *Storyboard*, kemudian berdasarkan kesimpulan dari hasil pengujian didapatkan hasil aplikasi telah berjalan sebagaimana mestinya dengan menggunakan *blackbox testing*.
- b. Aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan target yaitu memodelkan matematika kedalam bentuk gim yang menarik dan mudah untuk dioperasikan yang dibuktikan dengan hasil pengujian berupa wawancara kepada guru dan siswa kelas tiga SDN Ngebelgede 2. Walaupun demikian masih ada kekurangan-kekurangan seperti tombol berupa simbol yang susah dmengerti, serta perlunya penambahan karakter perempuan dalam gim.
- c. Aplikasi yang telah dibangun dapat meningkatkan minat belajar dibuktikan dari hasil pengujian berupa wawancara kepada siswa kelas tiga SDN Ngebelgede 2. Ketika proses pengujian para siswa sangat antusias dan ingin meminta alamat website untuk mendownload aplikasi agar dapat dimainkan dirumah dan dapat dimainkan bersama teman-teman sepermainannya.

#### **5.2 Saran**

Gim Edukasi Operasi Dasar Matematika Bilangan Ribuan untuk Anak Kelas tiga Sekolah Dasar masih sangat jauh dari kesempurnaan, maka penulis berharap untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, Antara lain:

- a. Menambahkan karakter perempuan pada aplikasi.
- b. Membuat model permainan tradisional lain selain balap karung.
- c. Menambah fitur-fitur seperti tambahan animasi agar gim terlihat lebih nyata, suara efek dari gim yang lebih bervariasi.
- d. Meningkatkan grafik pada permainan agar lebih menarik untuk dipandang.
- e. Menambahkan mata pelajaran lain selain matematika pada gim.