

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dilakukan, maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. *Game* edukasi matematika ini merupakan salah satu *game* yang dapat digunakan untuk sarana pembelajaran dan dipergunakan sebagai dasar untuk mengetahui kemampuan berhitung.
- b. *Game* edukasi matematika ini dapat membantu siswa dalam mengingat angka-angka dalam operasi perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian
- c. Dengan adanya *game* edukasi ini, dapat membantu menghilangkan ketakutan siswa pada matematika untuk dapat dihindari.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka penulis dapat menyarankan sebagai berikut :

- a. Pembuatan *game* yang dibuat ini dapat dikembangkan lebih beragam lagi dalam hal animasi agar terlihat lebih menarik.
- b. Pihak dari sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya bagi guru kelas 2 (dua) SD Negeri 65 Pangkalpinang perlu mempelajari dan menguasai *game* edukasi matematika ini, sehingga materi pendidikan dapat di pahami dan disenangi oleh siswa.

- c. Dengan meningkatnya teknologi di dunia pendidikan, para siswa kelas 2 (dua) SD perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk proses pembelajaran agar mudah di pahami dan dimengerti oleh para siswa.