

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan proses *testing*, *game* ini telah sesuai dengan desain awal dan siap dimainkan.
2. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa *game* edukasi menarik dan membantu dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *User Acceptance Test* menunjukkan angka 87,4%, yang berada dalam kategori "Sangat Baik". dengan nilai *pratest* yang sebelumnya memiliki rata rata awal senilai 68,90 ,meningkat nilainya pada *posttest* menjadi rata rata nilai 82,17
3. Dari semua proses yang telah dilakukan, Guru sekolah dasar yang mengawasi jalanya percobaan *game matrunner* memberikan pendapat bahwa *game* ini layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Matematika untuk siswa Sekolah Dasar

5.2 Saran

Saran-saran yang perlu ditindak lanjuti dalam pengembangan media pembelajaran ini untuk masa mendatang adalah sebagai berikut::

1. Materi yang diajarkan dapat diperluas dan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berada di sekolah tersebut.
2. Menambahkan dan Memperbanyak asset asset pendukung *game* untuk membuat tampilan *game* lebih menarik untuk siswa sekolah dasar
3. Dibikinkan database untuk menyimpan soal