

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian dan pengujian telah menghasilkan kesimpulan tentang tujuan dari Game Edukasi Matematika berbasis Android: untuk membantu siswa mempelajari mata pelajaran secara lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan membuka buku catatan setiap saat. Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk Android bawaan Flash CS6. Aplikasi android kemudian diluncurkan. Media ini dirancang agar mudah digunakan oleh siswa, sehingga memiliki estetika yang sederhana dan lugas. Dan materi ini dibuat untuk memfasilitasi pendidikan siswa di dalam dan di luar kelas.

#### **5.2 Saran**

Tugas akhir ini dimaksudkan untuk melayani sebagai panduan untuk bagian selanjutnya dari pengembangan perangkat lunak. Penelitian ini merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk fokus pada pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan user-friendly, serta memperbanyak jumlah soal atau menyediakan materi pendukung untuk membantu siswa lebih memahami dan menjawab pertanyaan.

Pada proses pembelajaran, pendidik sebaiknya menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menarik minat

peserta didik dalam belajar. Game edukasi berbasis android pada mata pelajaran matematika ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan.

