

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisa yang dilakukan pada *Game CUBAR* ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode GDLC pada *Game CUBAR* menunjukkan bahwa sistem yang dibuat berdasarkan diagram yang telah dibuat sudah sesuai dengan yang diinginkan dengan menerapkan metode GDLC. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil yang di dapat dimana tidak adanya kendala pengujian selain karena koneksi jaringan. Sebagian besar responden juga menanggapi dan menerima *Game CUBAR* sebagai media pembelajaran matematika dengan baik karena dapat melatih kecepatan berpikir dan berhitung. Dengan adanya konsep edukasi matematika berupa *Game* juga dapat mempengaruhi konsep siswa dalam belajar matematika dan meningkatkan kemampuan dalam menjawab soal matematika yang ada.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya yang harus dilakukan yaitu:

1. Penambahan variasi permainan dan level kesulitan.
2. UI/UX dari *Game CUBAR* diperbarui lagi agar pengguna dapat mengakses fitur dengan mudah.