

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait perancangan *game* “Yuk Berhitung” dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode *agile* sangat membantu dalam proses/alur perancangan suatu aplikasi, terutama peneliti menggunakan *kanban* yang mana dapat dengan jelas memperlihatkan *task* yang belum, proses dan sudah selesai. Sehingga proses perancangan dapat berjalan sesuai *timeline* yang sudah ditentukan, dan dapat dimonitor jika ada yang belum selesai.
2. Pengujian *game* disambut dengan positif oleh para guru, anak dan orangtua yang mendukung diadakannya *game* “Yuk Berhitung” ini. Segala fungsi berjalan dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil *blackbox testing* yang dilakukan oleh para *user* yakni guru, anak yang didampingi orangtua yang menyatakan bahwa segala fungsi berhasil dengan baik. Sementara itu hasil survey yang diuji dapat diterima dengan total persentase yang dihasilkan 91% dan berada didalam kategori “Sangat Baik” dalam uji kelayakan aplikasi.

5.2 Saran

Adapun untuk kedepannya terkait penelitian yang serupa dapat menimbang beberapa saran berikut:

1. Hasil aplikasi yang terdapat dipenelitian ini dapat menjadi referensi dasar untuk penelitian selanjutnya
2. Fitur dalam *game* dapat ditambahkan seperti *level selector*, perhitungan matematika dasar, dan lain sebagainya.
3. *Level* yang dapat di *save* dan *load*.