

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil menunjukkan bahwa penelitian *game* edukasi pembelajaran matematika berbasis *android* telah berhasil dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil *System Usability Scale* yang dibagikan telah kepada 24 responden dengan total 10 pertanyaan menghasilkan rata-rata 68 dengan mendapatkan predikat *MARGINAL HIGH*. Ditambah berdasarkan pengujian *black box testing game* Matematika 4 SD dapat berjalan baik tanpa adanya kendala.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut ini:

1. Diharapkan untuk menambahkan materi pembelajaran dan *quiz* selain bilangan cacah pada *game* di kelas 4 SD
2. Penulis berharap ada penambahan pertanyaan pada *quiz 1* dan fitur berupa informasi skor dan *highscore* yang didapat setelah menyelesaikan *quiz*.