

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam pembuatan *game* edukasi perhitungan matematika “Blister count” ini diharapkan dapat memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efisien, efektif, dan berdaya guna serta sebagai akhir laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* ini memberikan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung, khususnya perhitungan dasar dalam matematika.
2. Penulis membuat *game* edukasi yang dikemas modern, yaitu dengan smartphone Android, agar pengguna dapat memainkan *game* ini dimanapun dan kapanpun.
3. Desain antarmuka menarik, sehingga menjadikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan berbagai kalangan.

4.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya adalah:

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai penentu logika *game* dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* yang akan dibuat bisa menjadi efektif, kaya ide, menghemat waktu pengerjaan.

2. Dalam pengembangan *game* perhitungan matematika “Blister count” ini penulis menyadari kurangnya ide-ide kreatif yang bisa menjadikan *game* ini lebih baik lagi. Harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar bisa menjadi *game* yang memiliki banyak fitur.
3. Semoga kedepannya *game* ini dapat dikembangkan menjadi lebih dinamis dan lebih menarik, dan *game* ini diharapkan tidak hanya dapat dijalankan pada smartphone Android saja, tetapi bisa smartphone dengan sistem operasi yang lain.