

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam membangun aplikasi *Game* Edukasi berbasis dekstop dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. *Game* edukasi ini dapat mengganti permainan anak/siswa yang lebih bermanfaat sehingga orang tua mendapat keuntungan dua sekaligus tanpa menekan anak untuk belajar .
2. *Game* ini menarik untuk anak/siswa belajar karena terdapat berbagai animasi dan *sound* didalamnya.
3. *Game* edukasi matematika ini terdiri dari operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.

5.2 Saran

Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar yang dibuat ini masih belum sempurna dan dapat dikembangkan lagi, berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan :

1. Dalam pengembangan “*Game* Edukasi Matematika Sederhana” ini khususnya pada pembagian ini agar bisa lebih mempermudah yaitu dapat membatasi angka dibelakang koma atau yang mendekati sehingga hasilnya benar.
2. Hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan kedepannya semoga *Game* ini dapat dikembangkan lebih banyak lagi varian permainan agar dapat dipergunakan secara luas.

3. Perlu adanya pembatasan waktu dalam *Game* ini untuk tiap levelnya agar *Game* ini lebih menarik dan menantang dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, 2014. *Membangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Kelas Satu SD*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- I Wayan P.D.P, 2016. *Aplikasi Game Pazzlle Pesona Bali Berbasis Android*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Insaf.Idul.K. 2012. *Menguasai Adobe Flash Cs.3*. Jakarta: Kuncikom.
- Nahel,Bintu, 2011. *Pengertian Edukasi Game (perrmainan Edukatif)*. From <http://id.shvoog.com/social-sciences/education/2134123pengertian-education-games-permainan-edukatif>,16 Maret.
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, 2012. *Game Edukasi Mencocokkan Gambar dan Huruf Menggunakan Java SE*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Kurniawan Adi Widodo, 2015. *Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Waluyo.Y. J. 2011. *Tigapuluh Menit Menguasai Adobe Photoshop Cs5*. Yogyakarta: Andi.
- Yohanis Henakin, 2014. *Aplikasi Pemebelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII Berbasis Java SE*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Wahana Komputer, 2012. *Beragam desain Game Edukasidengan Adobe Flash CS.5*. Yogyakarta: Andi.
- Permana, Dian, 2009. *Matematika untuk SD dan MI Kelas 1*. Departemen Pendidikan: CV Thursina.

Supardjo, 2007. *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas 1 SD dan MI*. Solo:

Tiga Serangkai.

Supardjo, 2007. *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas 2 SD dan MI*. Solo:

Tiga Serangkai.

Supardjo, 2007. *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas 3 SD dan MI*. Solo:

Tiga Serangkai.