

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil Beberapa kesimpulan, adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran baru bagi pihak SMP YPMM Tungkal Ulu yang dapat digunakan oleh siswa kelas VII.
2. Memudahkan siswa/i kelas VII SMP YPMM Tungkal Ulu dalam memahami pelajaran Matematika khususnya materi Himpunan.
3. Siswa dapat menggunakan aplikasi game edukasi matematika himpunan untuk belajar dan bermain di luar jam sekolah sehingga waktu belajar di kelas dapat lebih optimal untuk mengulas isi materi khususnya materi himpunan.

6.2 SARAN

Adapun saran-saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan materi tentang himpunan dari referensi lain, serta menambahkan fitur 2 player.
2. Disarankan kepada SMP YPMM agar dapat memaksimalkan penggunaan game ini sebagai penarik semangat belajar siswa/i.

3. Disarankan kepada siswa/i agar dapat memaksimalkan metode pembelajaran game edukasi ini sehingga tujuan dari pembuatan game edukasi dapat tercapai.