BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran yang bertujuan untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi *game* edukasi Petualangan Kolev.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini serta mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* Petualangan Kolev dapat menjadi media pendamping siwa untuk belajar matematika diluar jam pelajaran sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian kuisioner dapat diketahui beberapa saran untuk pengembangan aplikasi *game* edukasi Petualangan Kolev antara lain :

1. Penyajian materi dibuat lebih menarik dan jelas agar para siswa dapat lebih memahaminya.
2. Penyajian soal dibuat lebih variatif dan dibuat lebih banyak, agar para siswa dapat lebih mengerti tentang pelajran matematika.