

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perihal *game* Ayo Hitung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game* Ayo Hitung merupakan *game* edukasi berbasis daring tentang pelajaran matematika yang berpusat pada anak kelas 6 SD. *Game* Ayo Hitung menggunakan konsep edukasi *game* berbasis daring atau *multiplayer* dengan genre kuis yang menarik dan cocok dengan materi hitung – menghitung.
2. *Game* Ayo Hitung adalah *game* bergenre kuis yang berbasis daring dan 2D. Pembuatan *game* Ayo Hitung menggunakan aplikasi Unity 3D. *Game* Ayo Hitung mengharuskan dua pengguna bertanding bersamaan hingga salah satunya keluar sebagai pemenang. Selain hal tersebut, *game* Ayo Hitung mempunyai fitur lainnya seperti *emoticon* dan sistem ranking yang mensortir dari peringkat teratas hingga bawah.
3. Hasil dari pengujian *game* Ayo Hitung dengan data 40 responden anak kelas 6 SD di kota Cirebon yaitu variable kesenangan (K), ketertarikan (T), keterlibatan (B) memiliki korelasi kuat dengan variable Minat (BI). Menunjukkan bahwa *game* Ayo Hitung menyenangkan dan siswa merasa terlibat saat memainkan *game* Ayo Hitung dan sekaligus berkorelasi dengan keinginan dari siswa untuk belajar matematika dengan basis daring.

5.2 Saran

Adapun saran – saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Ditambahkan fitur teman agar pengguna dapat bermain bersama dengan temannya.

2. Aset dari *game* dapat diperbaiki agar makin menarik pengguna saat memainkannya.

