

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul “**Rancang Bangun *Game* Edukasi Matematika Menggunakan Algoritma *Fuzzy Sugeno* Berbasis *Mobile* (Studi Kasus: SDN 17 Kuningan)**” diperoleh Kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengujian UAT yang dibagikan kepada siswa dengan persentase 89,28% dan 93,33% hasil pengujian UAT yang dibagikan kepada guru menyatakan bahwa game edukasi matematika yang dibangun ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pembelajaran
2. Berdasarkan hasil pengujian *Pre-test* dan *Post-test* terdapat peningkatan nilai sebesar 20%, yang menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pecahan dan desimal
3. Algoritma *Fuzzy Sugeno* dapat diimplementasikan pada game edukasi matematika untuk menerapkan penilaian dinamis, tidak hanya fokus pada benar atau salah, tetapi juga mempertimbangkan proses belajar siswa.

5.2. Saran (*Suggestion*)

Pembuatan *game* edukasi matematika ini masih jauh dari kata sempurna. Adapun saran - saran yang sekiranya perlu di pertimbangkan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan untuk digunakan diberbagai platform, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
2. Materi yang tersedia pada game edukasi matematika operasi pecahan dan desimal ini diharapkan dapat diperluas dan lebih bervariasi lagi