

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diberikan adalah :

1. Pembuatan aplikasi permainan edukasi matematika berbasis *Virtual Reality* ini sebagai media daya tarik untuk belajar matematika.
2. Dengan pemanfaatan teknologi seperti ini kedalam dunia Pendidikan membuat kegiatan belajar menjadi lebih seru dan asik.
3. Sebagai media promosi mengenai teknologi *Virtual Reality*

#### **5.2 Saran**

Saran dapat diberikan dengan adanya kesimpulan yang sudah didapatkan, dengan adanya saran diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan dalam pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan lebih banyak menambahkan unsur komponen dalam permainan berserta musik yang lebih variatif agar semakin menarik.
2. Apabila user baru pertama kali mencoba *Virtual Reality* disarankan untuk mencoba jangan terlalu lama terlebih dahulu, dikarenakan badan masih belum dapat beradaptasi yang akan menimbulkan efek samping berupa pusing dan mual.