

BAB VI

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian, maka dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi bahasa Inggris yang lebih interaktif.
2. *Game Smart Kids* ini mudah dimengerti, sehingga dapat membantu proses belajar peserta didik.
3. Penggunaan animasi dan suara pada *game smart kids* dibuat semenarik mungkin, sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

6.2. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang penulis harapkan dari aplikasi yang dihasilkan :

1. *Game* ini dapat dikembangkan menjadi berbasis web, sehingga dapat dimainkan secara *online* oleh setiap orang.
2. Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan *game* ini dapat menjadi *game* yang bersifat *multiplayer* dengan *user account* yang berbeda.
3. *Game* ini diharapkan bisa memiliki lebih banyak stage lagi dengan tantangan yang berbeda