

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, yang di mulai dari analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian, maka dapat di ambil kesimpulan - kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian menghasilkan game edukasi yang dapat membantu sistem pengajaran ke anak – anak yang minat belajar matematikanya kurang.
2. Game edukasi KABATAKU yang di buat menggunakan construct 2 sangat mudah di mengerti dan menarik serta dapat dimainkan di android.
3. penelitian ini menghasilkan sebuah game pembelajaran dasar-dasar construct 2 yang lebih interaktif

6.2 SARAN

Peneliti menyadari kekurangan – kekurangan di dalam game yang telah peneliti rancang ini. Adapaun saran – saran bermanfaat sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan game ini dapat memiliki mode online sehingga anak – anak dapat bermain dari rumah
2. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan game ini menambahkan sistem emiliasi, di mana untuk melanjutkan ke level selanjutnya membutuhkan bintang
3. Untuk pengembangan selajutnya, diharapkan game ini dapat mengikuti sesuai kurikulum yang diajarkan oleh dinas pendidikan