

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembuatan laporan yang dilakukan oleh penulis, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah game edukasi berbasiskan penggunaan sempoa.
2. Aplikasi ini dilengkapi gambar, animasi, dan suara sehingga lebih menarik.
3. Setelah dilakukan pengujian, aplikasi game edukasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat *mobile* Android versi *Jelly Bean* hingga versi selanjutnya.
4. Aplikasi ini menampilkan soal-soal dan dijawab dengan batas waktu sehingga dapat membuat anak lebih tangkas.

6.2 SARAN

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan peningkatan untuk animasi dan suara, serta perbaikan kesalahan yang ada.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan aplikasi ini dapat menyediakan items, atau fitur-fitur yang dapat menambahkan kemampuan karakter.
3. Diharapkan agar baris sempoa tidak hanya sampai baris ribuan saja.
4. Diharapkan menambah jenis permainan yang menarik di dalam level.