

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa terhadap perancangan *game* edukasi pengenalan nama negara dalam bahasa Inggris dapat ditarik beberapa kesimpulan, diantaranya:

1. Secara keseluruhan, *game* dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
2. Penelitian ini telah menghasilkan *Game* edukasi Android untuk pembelajaran anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD).
3. *Game* edukasi telah diuji dengan sukses dengan menggunakan metode pengujian *black box testing* dan uji coba pengguna.
4. Aplikasi permainan untuk pembelajaran ini dapat menjadi alternatif permainan untuk anak yang menyenangkan sekaligus membantu proses belajar.
5. Secara keseluruhan, hasil rancangan dari *game* edukasi ini telah sesuai dengan yang telah direncanakan.

4.3. Saran

Adapun beberapa saran yang dianggap akan mampu mengembangkan *game* edukasi ini supaya lebih baik ke depannya, yaitu:

1. Penambahan data dan materi dapat ditambahkan ke dalam *game* edukasi ini sehingga jenis permainan ini akan lebih bervariasi.
2. Membuat *game* edukasi ini menjadi *online* akan menambah keseruan dan *player* dapat merasakan persaingan dengan teman-temannya.
3. Pengembangan *game* edukasi ini dapat menjangkau sistem operasi yang lain, dengan kata lain bukan hanya untuk sistem operasi Android saja.