

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam pembuatan *game* edukasi “Mengenal Tarian Nusantara” ini diharapkan dapat memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efisien, efektif, dan berdaya guna. Sebagai akhir laporan, penulis dapat menarik kesimpulan

1. Aplikasi *game* edukasi ini dapat menjadi sebuah sarana belajar bagi anak sekolah dasar, Khususnya untuk anak dengan umur 10 tahun keatas sebagai sebuah media pembelajaran di rumah, dengan orang tua sebagai pengawas dalam proses pembelajaran dengan mengerjakan pertanyaan yang terdapat dalam aplikasi “Mengenal Tarian Nusantara” yang dapat menjadi media alternatif untuk belajar.
2. Penulis membuat *game* edukasi yang dikemas modern, yaitu dengan *smartphone* Android, agar pengguna dapat memainkan *game* ini dimanapun dan kapanpun.
3. Desain antarmuka menarik, sehingga menjadikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan segala kalangan

4.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan rancangan selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya adalah:

1. Aplikasi *game* edukasi “Mengenal Tarian Nusantara” ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan jenis permainan quiz berbentuk animasi interaktif yang dapat menambah lagi minat anak untuk belajar.
2. Dalam pengembangan *game* “Mengenal Tarian Nusantara” ini penulis menyadari kurangnya ide-ide kreatif yang bisa menjadikan *game* ini lebih baik lagi. Harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar bisa menjadi *game* yang memiliki banyak fitur animasi berjalan nya.
3. Semoga kedepannya *game* ini dapat dikembangkan menjadi lebih banyak kategori permainan nya, serta menampilkan gambar tarian yang dapat bergerak.