

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan ini, maka diambil kesimpulan, yaitu :

1. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan tahap – tahap perancangan game.
2. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan analisis SWOT
3. Game Rumah Matematika ini dibuat menggunakan sistem navigasi yang jelas sehingga orang-orang ataupun anak-anak dapat menggunakannya tanpa kesulitan. Selain itu pada game interaktif ini juga ada menu help yang dapat membantu player yang masih bingung dalam menjalankan game interaktif ini.
4. Penulis melakukan kegiatan kuesioner kepada siswa kelas 2 SD untuk memberikan kejelasan aplikasi yang dibuat dan antara lain bertujuan untuk menarik minat belajar siswa.

#### **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Perlu adanya penggunaan database untuk memperbarui materi dan menambahkan informasi yang ada pada aplikasi ini.
2. Aplikasi yang dibuat oleh penulis, untuk sekarang ini hanya dapat digunakan secara offline yang di kemas menggunakan CD (belum dapat digunakan secara online/jaringan).
3. Dalam pengembangannya dapat dimasukkan sistem simpan nilai, sehingga bisa mengetahui nilai tertinggi dari setiap stage.