

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan hasil quisioner yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir pada Perancangan *game* edukasi "Pengenalan Objek Wisata Kulon Progo" ini, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game* edukasi "Pengenalan Objek Wisata Kulon Progo" ini mampu menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal obyek wisata Kulon Progo.
2. Tampilan dari *game* ini sudah bertema objek wisata Kulon Progo sehingga saat bermain *game*, *user* dapat merasakan unsur Kulon Progo yang dihadirkan.
3. Selain itu, manfaat lain dari *game* ini adalah untuk melatih kemampuan berfikir, konsentrasi, ketelitian anak dan mengenal tentang objek wisata di Kulon Progo.

#### 5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan, diantaranya:

1. Diharapkan *game* ini dapat dikembangkan lagi sehingga obyek wisata yang dihadirkan lebih banyak lagi, sehingga dapat mengajak lebih banyak minat anak-anak karena keindahan yang ada di Kulon Progo.

2. Dan juga diharapkan orang tua dan guru-guru disekolah dapat memanfaatkan *game* ini untuk media pembelajaran sebagai pengenalan obyek wisata Kulon Progo.
3. *Game* ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai media promosi untuk untuk lebih mengenalkan obyek wisata Kulon Progo.

