

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari karya ilmiah analisis dan perancangan game Class of History menggunakan flash ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Game Class of History telah berhasil disukai oleh siswa atau siswi SMP karena konten muatan yang ada di game ini bermanfaat sebagai wawasan sejarah selain dari itu mengenai tampilan interface dan konten menu-menu di dalam game Class of History ini sederhana dan simpel sehingga mudah untuk dipahami pada saat mereka mulai memainkan game.
2. Game Class of History ini berhasil disebut game edukasi karena isi dalam game ini mulai dari karakter, materi game dan interface-interfacenya semua berhubungan dengan pembelajaran sejarah.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah.

1. Game Class of History merupakan game 2D berbasis desktop, ada baiknya dilakukan pengembangan game ini ke arah berbasis mobile melihat perkembangan teknologi mobile semakin pesat selain itu anak-anak bisa dengan mudah belajar dimanapun.
2. Dilakukan pengembangan konten game dan memperbanyak level tingkatan dalam game.

