

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan media pembelajaran *Game* Edukasi Harta Karun Candi Prambanan Untuk Tingkat Sekolah Dasar ini diharapkan nantinya bisa menjadi media pendukung belajar bagi anak-anak. Dari uraian dan penjelasan secara keseluruhan maka dapat diambil kesimpulan mengenai “*Game* Edukasi Harta Karun Candi Prambanan Untuk Tingkat Sekolah Dasar”, antara lain:

1. Adanya *game puzzle* edukasi harta karun Candi Prambanan ini dapat membantu memberikan kemudahan bagi guru dalam menjelaskan materi pelajaran sejarah kebudayaan dan para siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. *Game puzzle* ini dibuat dengan harapan dapat membantu merangsang minat para siswa untuk belajar, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.

5.2 Saran

Game puzzle harta karun Candi Prambanan untuk tingkat Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna kepada anak-anak khususnya sebagai media belajar multimedia yang memberikan penjelasan tentang materi sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia. Selain itu

bahan kajian bagi siapa saja yang mempelajari media *game*, khususnya *Game Puzzle* Edukasi Harta Karun Candi Prambanan Untuk Tingkat Sekolah Dasar.

Gambaran terhadap laporan tugas akhir, *puzzle game* sebagai media penunjang belajar, masih ada kekurangan-kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi untuk pengembangan selanjutnya, antara lain:

1. Dalam menggunakan *game* ini, siswa sebaiknya didampingi oleh pengajar diberi petunjuk terlebih dahulu, sehingga siswa bisa memahami fungsi dari tombol-tombol yang ada.
2. *Puzzle game* ini dapat dijadikan media bantu pembelajaran berbentuk media interaktif dan komuikatif.
3. Perlunya pengembangan software yang digunakan sehingga membuat *game* ini lebih menarik.
4. Dalam pengembangan *game* perlunya perbaikan program, baik dari perbaikan sound, pembuatan gambar dan background, ataupun penambahan animasi yang lebih intraktif.
5. Dengan adanya *game puzzle* ini diharapkan muncul lebih banyak lagi *game game* pembelajaran lain berbasis multimedia dengan pokok bahasan yang berbeda.

Aplikasi yang dibuat ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan perkembangan teknologi berbasis multimedia ini sangat cepat berkembang. Oleh karena itu diharapkan perbaikan dan pengembangan yang lebih baik.