

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil pengujian skripsi ini, dapat diambil kesimpulan agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah:

1. Game interaktif ular tangga ini dapat membantu anak-anak dalam mempelajari matematika dasar dengan cara mengisi soal-soal yang ada dalam game interaktif ini. Soal-soal matematika yang ada di game ini juga tergolong tidak terlalu sulit sehingga anak-anak dapat menjawabnya dengan mudah
2. Game interaktif ular tangga ini dibuat sedinamis, dan semenarik mungkin. Lalu dengan animasi dan juga sound yang menarik membuat game ini tidak membosankan dan dapat dimainkan berkali-kali
3. Game interaktif ular tangga ini dibuat sesederhana mungkin dan juga 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. Untuk membuat interaktif game ular tangga ini menjadi kembali populer dan disukai maka game interaktif ini dibuat dengan model yang menarik dan juga mudah untuk digunakan.

## 5.2 Saran

Dari pembuatan Game Interaktif ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Dalam pengembangannya mungkin dapat ditambahkan lv kesulitan stage seperti, Easy, Normal, dan Hard. Dengan begitu player dapat memilih tingkat kesulitan yang dia inginkan.
2. Dalam pengembangan game interaktif ini nantinya dapat ditambahkan Ending Credit sehingga menjadi lebih menarik, dan ingin tau, ending apa yang didapatkan jika mendapat skor tertentu.
3. Grafik pada game interaktif ini kedepannya akan diperbaiki kembali dengan membuat grafik yang lebih menarik lagi sehingga membuat player menjadi lebih tertarik.
4. Dalam pengembangannya dapat dimasukkan sistem simpan nilai, sehingga bisa mengetahui nilai tertinggi dari setiap stage.