

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang didapatkan dari evaluasi mengenai aplikasi permainan ELM, antara lain:

1. Permainan belajar bahasa mandarin (ELM), dapat menjadi alternative untuk belajar.
2. Tata *interface* ditujukan kepada anak-anak berusia 10-12tahun.
3. Implementasi *TimeProgress* digunakan dalam metode penilaian *score*.
4. Penjelasan lengkap dalam daftar kata di bagian *explanation*.
5. Musik pengiring permainan berfungsi sebagai teman belajar.

#### 5.2 Saran

Penulis larapan dan pembuatan aplikasi *game* ELM ini tentunya belum menemui titik sempurna, oleh sebab itu penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan efek animasi pada kata sehingga belajar semakin produktif.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan penambahan musik yang lebih bagus dan menyenangkan.
3. Aplikasi ini dapat ditambahkan database untuk pengembangan bahasa yang lebih luas.