

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab – bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan tugas akhir ini, dapat di ambil kesimpulan pokok perancangan game yang berjudul PERMAINAN MENGASAH OTAK UNTUK ANAK – ANAK SEKOLAH LUAR BIASA MA'ARIF MUNTILAN MAGELANG DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan permainan edukasi ini dibangun karena sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi khususnya dalam bidang edukasi dan sebagai salah satu alternatif cara belajar anak – anak sekolah luar biasa yang berkaitan dengan modernisasi sekaligus memiliki unsur multimedia.
2. Perancangan dan pembuatan permainan edukasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan akan direalisasikan di Sekolah Luar Biasa Ma'arif Muntilan Magelang.
3. *Game* ini telah selesai dibuat sesuai dengan rancangan *game* yang menggunakan bahasa pemrograman actionscript 2.0. Permainan edukasai ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sederhana dan menarik, sehingga pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Permainan *Puzzle* dan *Kuis*. Dari pengujain *game* ini, seluruh fungsi dan control *game* “Permainan *Puzzle* dan *Kuis*” ini sudah berjalan dengan baik sesuai rancangan.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* “Permainan Puzzle dan Kuis” ini saran yang diberikan adalah :

1. *Game* “Permainan *Puzzle* dan Kuis” hanya dapat dimainkan secara *single player* , harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas.
2. Pada setiap permainan “*Puzzle* dan Kuis” dapat dikembangkan menjadi lebih variatif dan menambah tantangan dalam permainannya misalnya level tingkatan.
3. Harapan kedepannya permainan edukasi ini dapat direalisasikan tidak dalam hanya satu objek saja, misal di sekolah luar biasa lainnya, atau bahkan dapat direalisasikan di sekolah dasar umum.

