

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan *game* edukasi Sahabat Pahlawan ini diharapkan dapat memberikan pendidikan, kemudahan, meningkatkan pembelajaran dan memberikan hiburan yang menarik serta berdaya guna. Sebagai akhir laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan *game* Sahabat Pahlawan bertujuan untuk menarik minat anak-anak yang berusia setingkat siswa kelas V Sekolah Dasar dalam belajar agar siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
2. *Game* edukasi ini memberikan pembelajaran kepada anak-anak tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional.
3. Penulis membuat *game* edukasi yang dikemas secara modern, yaitu dengan *smartphone* Android, agar pengguna lebih mudah untuk memainkan *game* edukasi tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya adalah :

1. Semoga kedepannya *game* ini dapat dikembangkan lebih dinamis dan lebih menarik, dan diharapkan *game* ini tidak hanya berbasis OS Android saja, tetapi juga bisa pada OS yang lain.
2. Dalam pengembangan *game* Sahabat Pahlawan hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan ke depannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

