

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi yang telah penulis lakukan, penulis mencoba membuat suatu kesimpulan yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang dapat ditarik dari bab-bab sebelumnya adalah :

1. Dengan adanya aplikasi ini, anak-anak akan lebih tertarik atau termotivasi untuk mempelajari pengetahuan umum.
2. Dengan memanfaatkan teknologi khususnya multimedia, aplikasi ini menyajikan informasi mengenai pengetahuan umum dengan menampilkan teks, suara dan gambar, serta dapat berinteraksi langsung dalam proses belajar karena informasi yang diberikan disini dalam bentuk *game*.
3. Penggabungan unsur pendidikan dengan game dapat menjadi suatu cara untuk mengatasi kebosanan mempelajari pengetahuan umum dengan membaca
4. Pemanfaatan aplikasi ini dalam mempelajari pengetahuan umum sangatlah bermanfaat karena dapat menutupi kekurangan dari media belajar lainnya seperti buku yang tidak dapat bersuara dan kurang atraktif.

## 5.2 Saran

Aplikasi *game* Boom Countdown ini masih belum sempurna dan masih bisa dikembangkan ke tahap selanjutnya. Salah satu pengembangan yang bisa dilakukan untuk aplikasi ini adalah dengan menambahkan level permainan, memperhalus lagi pergerakan objeknya, *update* soal-soal dan materi terbaru dan dapat di tambah juga menu levelnya pada *game* ini.

