

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal hingga akhir pada Analisis dan Pembuatan Game Perhitungan Matematika dengan Metode Sempoa Berbasis Flash, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Game Perhitungan Matematika dengan Metode Sempoa Berbasis Flash, dapat membantu anak-anak dalam belajar matematika khususnya dalam menghafal tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
2. Game matematika dengan metode sempoa ini menambah referensi bagi orang tua dalam memilihkan permainan yang tepat untuk anak-anaknya.
3. Anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan dengan bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini mengenal tentang sempoa dan matematika.
4. Game matematika dengan metode sempoa minimal dapat dijalankan di komputer bersistem operasi Windows XP.
5. Dengan adanya Game matematika sempoa ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat mendukung proses pembelajaran bagi anak-anak.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi multimedia ini akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
2. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.
3. Harapannya semoga game ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

