BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari *game puzzle* senaya yang telah dibangun adalah:

1. Aplikasi multimedia ini memberikan sebuah permainan pembelajaran yaitu permainan *puzzle* senaya yang memiliki tantangan menarik yaitu dengan membatasi waktu permainan menggunakan *timer* untuk siswa dalam menyusun *puzzle* sehingga menjadi suatu gambar *puzzle* yang utuh pada posisi letak yang sebenarnya.
2. *Game puzzle* senaya ini dilengkapi dengan materi seni dan budaya yang dikemas kedalam bentuk *audio visual* yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas, dan juga dapat menjadi alat bantu guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

1.2 Saran

Adapun saran yang diharapkan dalam pengembangan *game puzzle* senaya ini agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut :

1. Membuat *game puzzle* senaya versi *online* agar aplikasi *game* ini dapat diakses untuk siswa.
2. Meningkatkan tingkat kesulitan permainan *puzzle* senaya, agar permainan semakin menarik lagi untuk siswa sekolah dasar.

3. Menambahkan provinsi-provinsi yang memiliki ragam seni dan budaya supaya siswa sekolah dasar dapat mempelajari berbagai seni dan budaya yang ada di Indonesia.