BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi *game* edukasi sejarah dan kebudayaan Indonesia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* sejarah dan kebudayaan Indonesia belum mampu menarik minat anak-anak terhadap pengenalan sejarah dan kebudayaan.
2. Game edukasi sejarah dan kebudayaan belum mampu dijadikan alternatif belajar selain di sekolah.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi game edukasi sejarah dan kebudayaan Indonesia ini agar lebih baik, yaitu :

1. Pengembangan minat dari para pemain yang sering berubah menyesuaikan permainan terkini .
2. Penambahan karakter-karakter kerajaan dan item-item kebudayaan.
3. Penelitian lebih lanjut untuk ke efektifitasan belajar, agar anak-anak menjadikan *game* edukasi ini alternatif belajar .
4. Desain grafis yang lebih di perhalus dan lebih di pertajam ke sisi sejarah dan budayanya.
5. Materi yang bisa dirubah sesuai dengan kopetensi di sekolah.