BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua proses yang telah dilakukan dalam membangun aplikasi *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi *Smart Labyrinth* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif yang mampu menarik perhatian dan minat anak-anak.
2. *Game* edukasi yang telah dibangun dapat menciptakan pola pembelajaran tentang matematika dasar yang menarik bagi anak-anak dan dapat meningkatkan minat, kecerdasan, kreatifitas dan kemampuan belajar matematika dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk karakter-karakter yang terdapat dalam *game* agar disesuaikan dengan karakter yang disukai oleh anak sehingga dapat terlihat lebih baik dan menarik perhatian anak-anak untuk memainkan *game* tersebut.
2. Pada *game* disarankan untuk bisa menggunakan gambar-gambar yang lebih menarik dan disukai oleh pengguna anak-anak agar pengguna dapat merasa lebih tertarik dan nyaman dalam memainkan *game* tersebut.
3. Pada *game* disarankan untuk bisa menggunakan *sound* yang lebih menarik bagi anak-anak.
4. Pada *Game* Edukasi *Smart Labyrinth* diperlukan perbaikan dalam konsep penyajian konten edukasi agar lebih interaktif.