BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan sistem dan pengujian aplikasi *game* cerita rakyat fabel, maka dapat diambil kesimpulan:

a. Aplikasi *game* yang dibangun dapat membantu dalam mengenalkan kembali cerita fabel kancil dan buaya.
b. Cerita rakyat fabel si kancil dan buaya dapat dijadikan *game* yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.
c. Aplikasi *game* yang dibangun dapat menarik minat anak terhadap cerita kancil dan buaya.

5.2 Saran

Game cerita rakyat fabel ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar lebih baik kedepannya yaitu dengan menambahkan beberapa komponen ataupun fitur yang jauh lebih baik dari yang telah diterapkan sebelumnya.

Adapun beberapa saran yang mungkin dapat di implementasikan nantinya, yaitu:

1. Kembangan game yang mengambil cerita sebenarnya dalam fabel.
2. Menambah cerita fabel bukan hanya cerita si kancil dan buaya tetapi cerita fabel yang lainnya.
3. Tonjolakn pesan moral yang positif dalam game agar anak yang memainkannya dapat bener – benar mengetahu pesan moral yang disampaikan.