BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dari pengujian yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini serta mengacu pada tujuan pembangunan aplikasi ini, maka dapat disimpulkan:

1. Aplikasi game ini cukup edukatif untuk pengenalan kegiatan pramuka dalam berkemah dan cukup menarik untuk dimainkan.
2. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media alternatif pengenalan dan pembelajaran kegiatan berkemah yang ada di indonesia kepada anak-anak dengan rentang usia 6 sampai 11 tahun.

5.2. Saran

Aplikasi game edukasi pramuka perlu pengembangan lagi, berikut adalah beberapa saran yang dapat dilkakukan :

1. Grafis dari aplikasi game ini harus diperhalus lagi agar terlihat lebih menarik saat dimainkan.
2. Agar lebih edukatif lagi, soal pada menyamakan gambar lebih diperbanyak lagi.