BAB V
KESIMPULAN

V.1.Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis perancangan sistem dan implementasi serta pengujian yang dilakukan berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan yang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Game edukasi palang merah remaja* dapat menmbantu dan mengenalkan kegiatan ekstrakulikuler PMR.
2. *Game edukasi palang merah remaja* dapat menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai PMR dan pertolongan pertama.
3. *Game edukasi palang merah remaja* dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan untuk selalu memberi pertolongan kepada korban yang tertimpa musibah dan kecelakaan.
4. *Game edukasi palang merah remaja* dapat memberikan penyuluhan mengenai PMR.
5. *Game edukasi palang merah remaja* dapat menanamkan rasa simpati tolong menolong terhadap korban kecelakaan.

V.2.Saran

Pembangunan *Game Edukasi Palang Merah Remaja Berbasis Desktop* diharapkan kedepannya dikembangkan lagi untuk menjadi lebih baik dalam segi penyampaian materi Palang Merah Remaja, pembuatan edukasi simpul pangkal dan jangkar yang akan diterapkan pada tandu.