

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Dalam bab V ini diberikan kesimpulan serta saran selama proses penggerjaan Tugas Akhir dilakukan, guna sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas suatu karya.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan implementasi *game* engklek dengan matematika puzzle maka dapat disimpulkan hasil yang telah dikerjakan:

1. Permainan tradisional digunakan dalam pembuatan *game* ini untuk mengingatkan pada anak-anak bahwa permainan tradisional mempunyai manfaat yang banyak, mulai dari segi kesehatan dan sosial.
2. Matematika digunakan untuk peningkatan pembelajaran pada anak, terutama yang mempunyai masalah pemahaman matematika disekolah.
3. Dalam pembuatan *game*, dibutuhkan sebuah konsep yang matang dan *storyboard* yang jelas agar dalam penggerjaannya tidak terjadi kesalahan.

Dalam pembuatan Tugas Akhir, masih memerlukan perbaikan lebih lanjut. Terutama dalam hal manajemen waktu, desain karakter yang sesuai tema dan peningkatan pemograman yang lebih baik lagi.

## 5.2 Saran

Adapun saran-saran yang disampaikan selama dalam penggerjaan Tugas Akhir ini yaitu:

1. Peningkatan dalam segi animasi agar lebih terlihat menarik.
2. Memperhatikan desain karakter dan *environment* sesuai dengan tema.
3. Memperbanyak *item-item* dalam *game*, seperti kartu pertanyaan agar terlihat lebih menantang.

