BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *Game Goldy* dirancang sebagai media pembelajaran hak pengguna jalan dengan desain kartun dan *audio visual* yang dibuat dengan menggunakan *software Construct 2.*
2. Penerapan cara instalasi dan bermain *Game Goldy* dilakukan pada Guru Pengajar di SD Shalom, agar selanjutnya dapat diajarkan kembali ke murid-murid SD Shalom.
3. Pengujian *Game Goldy* dilakukan dengan menggunakan media kuesioner yang diberikan kepada Guru Pengajar SD Shalom dan diberikan informasi cara pengisian kuesioner. Selanjutnya Guru pengajar dapat menyebarkan dan mengajarkan cara pengisian kuesioner kepada orang tua siswa SD Shalom, agar siswa siswi dapat mengisi kuisioner dengan benar.

Saran dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat ditambahkan dengan permainan lain, sehingga dapat meningkatkan daya tarik penggunaan aplikasi.
2. Aplikasi dapat digunakan untuk kompetisi bermain, sehingga antar pemain dapat bermain secara bersamaan dalam satu waktu.
3. Permainan dapat dilengkapi dengan level tingkat kesulitan, sehingga membuat permainan lebih menyenangkan.