

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian mengenai Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Menggunakan Metode Heuristik Algoritma *Backtracking*, maka penulis menarik beberapa kesimpulan, yakni :

1. Permainan ular tangga mampu di buat dengan modifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Penulis kesulitan ketika menerapkan algoritma a* dalam permainan ular tangga, akan tetapi algoritma *backtracking* mampu untuk menggantikan algoritma a* dalam permainan ular tangga yang dibangun.
3. Permainan ular tangga mampu menarik perhatian siswa dalam belajar IPS khususnya dalam pengenalan pahlawan nasional.
4. Permainan ular tangga mampu membuat suasana baru dalam proses belajar dan mengajar di kelas.
5. Permainan ular tangga menambah wawasan bagi siswa yakni untuk belajar siswa tidak harus dalam suasana belajar, tetapi siswa juga bisa belajar ketika bermain.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga dapat dibuat lebih modern dengan menggunakan software pembantu yang lebih menarik seperti Adobe Flash dan Visual Basic. Net.
2. Permainan ular tangga akan lebih menarik apabila terdapat efek suara yang menyertai dalam permainan.

Akan lebih baik apabila terdapat waktu dalam permainan sehingga waktu untuk bermain ular tangga dapat di batasi guna menyamakan waktu dengan satu jam pelajaran di kelas.