

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari semua pembelajaran edukasi TK Pertiwi III yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan tentang Game Edukasi Perkenalan Tokoh Kartun Sebagai Media Pembelajaran Pada TK Pertiwi III sebagai saran pembelajaran sebagai berikut ini :

1. Penelitian ini menghasilkan berupa game edukasi pengenalan tokoh kartun yang menggunakan program adobe flash sebagai media pengenalan dan pembelajaran terhadap anak – anak TK Pertiwi III.
2. Dengan adanya game edukasi ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain sehingga lebih mengenal tentang pengenalan tokoh kartun..
3. Game yang dibuat menampilkan beberapa materi mengenai pengenalan tokoh kartun: mewarnai gambar, mengenal berbagai macam tokoh kartun, puzzle, tebak gambar. Selain itu terdapat juga Instrumen, lagu dan gambar yang berguna agar anak-anak dapat bermain sambil belajar.

6.2 SARAN

Game yang dibuat oleh penulis belum sempurna seperti yang diharapkan. Sekiranya pada penelitian selanjutnya dapat lebih baik, berikut merupakan beberapa saran lebih lanjut skripsi ini :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut penelitian yang dilakukan dapat dirancang agar lebih interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang.
2. Program *game* edukasi ini lebih ditingkatkan lagi dalam pengembangannya untuk hasil implementasi yang lebih baik.
3. Hasil pengembangan game edukasi yang telah dirancang diharapkan dapat direalisasikan secara nyata untuk menarik minat anak-anak.