

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat menarik kesimpulan tentang Perancangan Aplikasi Game Edukasi tebak nama hewan pada TK Islam Baiturrahim sebagai sarana pendukung pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Untuk menumbuhkan minat belajar para siswa, sehingga para siswa menjadi terpicu dan termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin sehingga akan mempengaruhi nilai akademiknya di Taman Kanak - kanak Islam Baiturrahim Jambi.
2. Dengan dirancangnya aplikasi ini semoga dapat dimanfaatkan untuk merubah pola fikir siswa tentang belajar yang membosankan menjadi belajar yang menyenangkan .
3. Mampu memasukkan pola fikir yang baik kepada Orangtua dan Guru bahwa Aplikasi Game Edukasi tebak nama hewan berbasis multimedia yang dirancang dengan construct 2 ini lebih mudah digunakan bahkan oleh orang awam sekalipun.

6.2 SARAN

Adapun saran-saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Disarankan kepada orangtua/guru untuk dapat memberikan arahan pada anak agar anak mampu menjalankan program ini dengan benar.
2. Disarankan kepada User agar berhati-hati dalam mengoperasikan program karena program rentan sekali terhapus karena sifatnya yang langsung bisa dipakai tanpa harus diinstall.