

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh sampai dengan tahap implementasi dan pengujian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Menghasilkan game edukasi yang menarik untuk anak pada Tk Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi.
2. Menghasilkan suatu aplikasi game edukasi “Tangkap Huruf Alfabet” dengan konsep *endless runner* berbasis android pada Tk Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi.

6.2 SARAN

Aplikasi 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. Program game edukasi ini hendaknya lebih ditingkatkan lagi dalam pengembangannya untuk hasil implementasi yang lebih baik.
2. Pada game diharapkan adanya fitur pop-up quest, yaitu muncul suatu kata dan harus mengambil huruf yang sesuai dengan kata tersebut.

3. Game edukasi ini diharapkan menambahkan suatu fitur akun, yang mana akun tersebut akan di jadikan profil pemain.
4. Pada fitur score diharapkan menjadi online score.
5. Perlu menambahkan beberapa karakter pada game.
6. Game edukasi diharapkan Adanya fitur ganti karakter player dan ganti kostum player.