

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan sejumlah tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *game* edukasi pengenalan buah – buahan berdasarkan kurikulum yang ada pada TK Taruna Sakinah.
2. Game pengenalan buah – buahan dapat menjadi sarana hiburan yang menyenangkan sekaligus dapat menarik minat anak agar lebih fokus untuk belajar.
3. Aplikasi ini menghasilkan berbagai fitur yang menarik seperti terdapat 2 pilihan game.

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 dari skripsi ini :

1. Program game edukasi ini hendaknya lebih ditingkatkan lagi dalam pengembangannya untuk hasil implementasi yang lebih baik lagi.
2. Game edukasi ini perlu peningkatan tampilan gambar ke 3D agar mendapatkan hasil yang memuaskan bagi para pengguna.
3. Diharapkan pengembangan selanjutnya pada game ini memiliki fitur baru untuk menambah fungsi aplikasi.
4. Diharapkan game ini dapat lebih dikembangkan ada sistem operasi lainnya seperti IOS dan web agar dapat menjangkau user yang lebih luas.