

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. Game edukasi pengenalan lingkungan sosial ini sudah berbasis android, sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi ini dimanapun dan kapanpun, selain itu sistem yang dibuat pada game edukasi ini bersifat mudah digunakan terutama untuk anak-anak.
2. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berupa *game* edukasi pengenalan lingkungan sosial berbasis android yang digunakan sebagai media pengenalan lingkungan sosial terhadap anak usia dini.
3. Aplikasi yang dibuat sudah mampu menampilkan materi tentang pengenalan lingkungan sosial seperti, keluarga, macam-macam agama, jenis-jenis transportasi dan sekolah. Selain itu terdapat juga suara, gambar, animasi dan game yang berguna agar anak-anak tidak cepat merasa bosan ketika mengenal lingkungan melalui aplikasi tersebut.
4. Dengan adanya game edukasi ini, maka anak – anak akan menjadi lebih aktif dalam bersosialisasi terhadap lingkungan ya sehingga tumbuh menjadi anak yang baik.

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. *Game* edukasi dapat dikembangkan menjadi berbasis multimedia sehingga dapat digunakan pada sekolah dasar atau TK yang sudah memiliki komputer.
3. Game edukasi ini perlu penambahan materi dan peningkatan tampilan gambar ke 3D agar mendapatkan hasil yang lebih memuaskan bagi para pengguna.