

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 alat transportasi 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 alat transportasi berbasis android yang digunakan sebagai media pengenalan alat transportasi terhadap anak usia dini.
3. Aplikasi yang dibuat sudah mampu menampilkan materi tentang pengenalan alat transportasi seperti, macam-macam kendaraan dari yang bermesin dan yang tanpa mesin. Selain itu terdapat juga suara, gambar, animasi dan game yang berguna agar anak-anak tidak cepat merasa bosan ketika mengenal alat transportasi melalui aplikasi tersebut.
4. Dengan adanya game edukasi ini, maka anak – anak akan menjadi lebih mengenal alat - alat transportasi.

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 ini perlu penambahan materi dan peningkatan tampilan gambar ke 3D agar mendapatkan hasil yang lebih memuaskan bagi para pengguna.
3. Penelitian ini bisa berguna sebagai referensi untuk peneliti lainnya.