

## **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. Sistem pembelajaran yang ada pada saat ini pada TK. Xaverius 1 Kota Jambi masih menggunakan buku panduan dan papan tulis. Untuk itu dirancang suatu aplikasi *game* edukasi yang menarik.
2. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *game* edukasi belajar membaca bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahan ajar dan game edukasi ini dapat dimainkan untuk anak usia 4-7 tahun.
3. Aplikasi yang dibuat sudah mampu menampilkan simulasi belajar membaca dan bermain pada materi membaca bahasa Indonesia dan Aplikasi *game* edukasi ini diharapkan bisa membantu para pengajar dalam menyampaikan materi serta meningkatkan minat belajar anak – anak dengan unsur hiburan *game* yang mendidik.
4. Dengan adanya game edukasi ini, maka anak – anak akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan dalam belajar membaca.

## 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 web sehingga dapat dimainkan secara *online* oleh siapa saja.
3. *Game* edukasi ini perlu penambahan materi, seperti gabungan dua konsonan “ng” dan “ny” , serta tingkat kesulitan dalam setiap permainan sehingga dapat memberi tantangan yang lebih baik lagi bagi pemain.