

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir pada perancangan Game Edukasi Si Pintar penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibuat game Edukasi Si Pintar untuk anak usia 4-6 tahun berbasis multimedia dengan menggunakan software *Adobe Flash CS5*. Caranya adalah mengaplikasikan semua aset yang berfungsi sebagai bahan dalam pembuatan aplikasi ini , didukung oleh software adobe audition sebagai perlengkapan dalam merekam suara dan adobe illustrator dalam pembuatan karakter. Maka berhasil dibuat aplikasi game edukasi Si Pintar.
2. Game edukasi “Si Pintar” terdiri dari 5 menu pilihan yaitu pilihan mari belajar, mengenal hewan , mengenal buah , mengenal peralatan sekolah dan berhitung.ada materi pembelajaran dan latihan soal sebagai umpan balik pembelajaran.
3. Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah.

5.2 Saran

Mengingat tidak ada yang sempurna di dunia ini, disadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. Kiranya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca.

Game ini masih memiliki potensi pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan game ini lebih lanjut.

1. Menambah materi yang lebih lengkap, mengenal tumbuhan, mengenal profesi, mengenal jenis alat transportasi.
2. Saat ini game masih tersedia hanya untuk laptop / PC, pengembangan selanjutnya bisa dikembangkan di versi android.