

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis, perencanaan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan game 'Acak Huruf', dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Teknologi *game* akan menjadi sebuah kebutuhan utama sebagai alat penghibur dan pembelajaran.
2. Dengan menggunakan teknologi *game*, dapat digunakan sebagai ajang adu kecerdasan antar para pemain *game*.
3. Anak akan lebih tertantang untuk menghafal kosakata bahasa inggris setelah bermain *game*.
4. Pembelajaran bahasa inggris melalui permainan dalam bentuk *game* komputer akan lebih mudah diterima oleh anak yang masih bersekolah.

#### **5.2. Saran**

Terdapat beberapa hal yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi *game* tersebut antara lain:

1. Pengembangan dengan menggunakan teknologi touch screen yang trend saat ini. Tetapi membutuhkan biaya besar karena harus membeli layar touch screen.

Perlunya file audio sehingga *game* tidak hanya membantu anak dalam hal reading saja, tetapi juga listening.