

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada penulisan skripsi ini penulis telah merancang dan membuat game edukasi "Kreatif dengan Bermain" untuk anak TK yang menarik dan interaktif agar minat belajar dan kreatifitas anak meningkat. Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses untuk merancang game edukasi "Kreatif dengan Bermain" adalah sebagai berikut:
  - a. Analisis sistem dan kebutuhan sistem yang diperlukan untuk perancangan dan implementasi aplikasi diantaranya analisis SWOT yang digunakan untuk memberikan gambaran hasil analisis keunggulan, kelemahan, peluang dan ancaman aplikasi secara menyeluruh, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.
  - b. Perancangan proses dengan menggunakan UML diagram yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, class diagram dan sequence diagram.
  - c. Mendesain game secara rinci yang terdiri dari rancangan game, latar yang digunakan dan tampilan game supaya semua proses pembuatan game bisa lebih mudah dipahami.

d. Implementasi sistem dilakukan dengan blackbox testing. Ujicoba blackbox memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Dari pengujian yang dilakukan didapatkan bahwa semua tombol yang terdapat pada game berfungsi dengan baik

2. Berdasarkan perencanaan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan, game edukasi “Kreatif dengan Bermain” memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

a. Kelebihan

- Bisa dijalankan di semua sistem operasi yang telah diinstall java.
- Merupakan game yang menarik untuk dimainkan, karena memiliki lebih dari satu permainan pada setiap materi pembelajaran yang diberikan.

b. Kekurangan

- Tidak terdapat perhitungan nilai pada setiap permainan, tetapi game ini menggunakan animasi yang menarik jika menjawab dengan benar pada setiap permainan.
- Terdapat beberapa suara narasi yang kurang jelas pada permainan, tetapi terdapat menu bantuan untuk memberikan informasi cara bermain dengan suara yang jelas.

## 5.2 Saran

Terdapat beberapa hal mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi game tersebut diantaranya :

1. Game edukasi ini dapat ditambahkan lagi materi belajar dan bermainnya, contohnya materi pembelajaran bentuk. Sehingga anak-anak tidak hanya akan mengenal abjad, mengenal angka dan mengenal warna, tetapi juga mengenal bentuk.
2. Menambahkan materi belajar warna yang dikenalkan. Tidak hanya mengenal empat warna.

