

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa game bukan hanya suatu hal yang menimbulkan kesenangan semata dan kecanduan, namun game juga dapat dikembangkan untuk tujuan pembelajaran. Platformer Game Edukasi pengenalan hewan ini bertujuan untuk mengeksplor hewan fauna, meningkatkan daya ingat anak melalui game, agar anak bisa bermain sekaligus belajar dengan cara yang menyenangkan.

5.2 Saran

Saran dari peneliti adalah untuk penelitian selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan game dengan inovasi dan adaptasi dari teknologi yang nantinya akan lebih berkembang. Permainan edukasi adalah alat yang kuat untuk mendorong anak-anak dan orang dewasa untuk belajar dengan cara yang menarik dan menarik. Ada beberapa rekomendasi yang dapat diikuti untuk memastikan bahwa permainan pendidikan menawarkan manfaat terbesar yang mungkin. Kedua, tujuan belajar untuk permainan pendidikan harus jelas dan jelas sehingga pemain dapat memahami keterampilan dan informasi yang mereka harapkan untuk mendapatkan dari permainan. Untuk menjaga pemain tertarik dan terlibat dalam proses belajar, permainan pendidikan juga harus memiliki desain yang interaktif dan menarik. Permainan instruksional dapat dibuat lebih menarik dengan menggabungkan elemen permainan seperti poin, tahap, dan papan pemimpin. Juga, kesulitan konten game pendidikan harus disesuaikan berdasarkan usia dan tingkat keterampilan pemain sehingga mereka merasa didorong tetapi tidak tertekan dan berhenti bermain. Ketiga, permainan pendidikan harus mempromosikan partisipasi pemain melalui tugas atau tantangan yang membutuhkan pertimbangan dan interaksi aktif. Saran-saran ini dapat membantu

permainan pendidikan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pemain dengan cara yang menyenangkan dan efisien.

