

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis dalam Game Puzzle “Game 2D Memory Puzzle Pembelajaran Wayang Untuk Anak Usia Dini Umur 2-6 Tahun Menggunakan Adobe Animate” mendapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan Game sebagai media pembelajaran tentang tokoh wayang berhasil dibuat dengan menggunakan software adobe animate, adobe illustrator sudah terpenuhi.
2. Berdasarkan hasil pengujian Game 2d Memory Puzzle Pembelajaran Wayang Untuk anak Usia dini Umur 2-6 Tahun Menggunakan Adobe Animate didapatkan persentase 86,88% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Game Puzzle sangat membantu anak-anak dalam pembelajaran budaya khususnya tokoh wayang.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, penulis tidak lepas dengan adanya kekurangan dan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis berharap agar kedepannya Game Puzzle “Game 2D Memory Puzzle Pembelajaran Wayang Untuk Anaka Usia Dini Umur 2-6 Tahun Menggunakan Adobe Animate” ini dapat dikembangkan lagi. Oleh karena itu, penulis menyarankan beberapa hal sebagai bahan pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan pengembangan konten dan level yang lebih beragam untuk menjaga minat dan motivasi anak-anak dalam bermain game.
2. Integrasi dengan fitur suara dan musik yang menarik dapat meningkatkan pengalaman bermain dan pembelajaran bagi anak-anak.
3. Melakukan uji coba lebih lanjut dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan variasi usia untuk menguji efektivitas dan daya tarik game ini.

4. Perlu meningkatkan desain antarmuka dan navigasi agar lebih intuitif dan mudah digunakan oleh anak-anak.

