

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan dan implementasi game puzzle inovatif menggunakan Adobe Animate, dengan fokus pada pengenalan hewan, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-9 tahun. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game puzzle dalam bentuk interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi anak-anak. Dengan menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, game ini tidak hanya mendorong pemahaman tentang hewan-hewan, tetapi juga melatih kemampuan pemecahan masalah dan kognitif anak-anak. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

5.2 Saran

Game edukasi puzzle pengenalan hewan ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembangan game ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan komponen. Beberapa hal yang penulis sarankan untuk game edukasi ini adalah :

1. Game ini memiliki 4 level yang memiliki perbedaan pada jumlah potongan puzzle, oleh karena itu diharapkan untuk bisa menambah level agar game menjadi lebih menarik.
2. Penambahan animasi dan efek suara yang lebih menarik.
3. Pilihan gambar hewan lebih banyak agar game menjadi lebih lengkap beserta dengan informasi yang diberikan.