

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada peneliti ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Game Edukasi yang tercipta mengajarkan tentang pengembangan daya pikir dan daya cipta yang meliputi pembelajaran mengenal binatang, coret ceria, mewarnai, dan alphabet serta didukung dengan antarmuka yang mudah dimengerti dan dioperasikan oleh anak usia dini 2-4 tahun.
2. Tujuan dari penelitian ini Membangun *game* simulasi yang berlatar belakang menggambar sketsa hewan, sebagai media pembelajaran bagi anak.
3. Hasil dari pembuatan *game* edukasi ini dapat membantu anak dalam mengenal warna warni.
4. Aplikasi *game* ini berjalan baik pada *Smartphone* Android dengan *Processor* minimum 1 GHz dan resolusi layar 800 x 480.
5. Dalam *game* edukasi ini anak/pemain tidak hanya mengenal banyak warna, melainkan mengetahui jenis-jenis maupun informasi-informasi tentang hewan yang akan diwarnai.

5.2 SARAN

Berdasarkan penelitian, analisa, pembahasan dan uji coba pada Game Edukasi Berbasis Android untuk pembelajaran pada anak usia dini, maka untuk perkembangan penelitian selanjutnya, penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Game Edukasi ini masih jauh dari kata sempurna, sedangkan teknologi terus berkembang dengan cepat. Oleh karena itu, maka diharapkan Game Edukasi ini terus dikembangkan untuk penyesuaian kebutuhan kurikulum pendidikan.
2. Pengembangan bisa lebih kepada spesifikasi materi ataupun pada kompatibilitas dengan sistem operasi lain, semisal Mac OS, Windows, dan Blackberry

