

## BAB V

### PENUTUP

Pada bagian akhir penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa kesimpulan dan saran yang didasarkan hasil penelitian dan uraian bab sebelumnya.

Adapun kesimpulan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di bab sebelumnya pada penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Game connect the dot mengandung 2 dari 9 *multiple intelligence* pendidikan anak usia dini
  - a. Kecerdasan logika matematik,  
Pada tahap ini kemampuan anak dirangsang melalui kegiatan menghitung dalam situasi bermain.
  - b. Kecerdasan visual spasial,  
Kemampuan ini dapat dirangsang melalui ilustrasi gambar puzzle warna warni.
2. *Game* “Connect the Dot” bergenre *education* yang dibuat menggunakan *game engine* Construct 2 dapat berjalan dengan baik pada *platform* android.

## 5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang kiranya dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian ini kedepannya, diantaranya:

1. Setiap proses pembuatan *game* memerlukan waktu yang bervariasi dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal tidak dapat dikekang oleh waktu.
2. Terdapat tiga elemen bagian penting dalam pembuatan *game* menggunakan *Construct 2* yaitu, *management layout*, *management layer* dan *management event*. Ketiga elemen tersebut harus dirancang seideal mungkin untuk efisiensi pembuatan *game* menggunakan *construct 2*.
3. Mengembangkan *game* pada platform lain seperti iOS, windows, dan sebagainya. Sehingga *game* dapat dimainkan diberbagai *platform*.