

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam penelitian ini, telah dilakukan perancangan dan pembuatan game "Asah Kata" berbasis android menggunakan game engine Construct 3 dengan tujuan menambah kosa kata anak, khususnya dalam mengenal nama buah-buahan dan hewan bagi pengguna. Perancangan game ini melalui beberapa tahap perancangan game, pengumpulan bahan, implementasi dan pengujian.

Berdasarkan dari pengujian dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode pengajaran yang tepat dapat memudahkan anak belajar. Aplikasi game edukasi Asah Kata dapat digunakan membantu proses belajar yang disukai anak. Hasil dari pengujian menggambarkan persentase 94,64% dari interval menunjukkan game Asah Kata sudah sangat baik.

#### **5.2 Saran**

Aplikasi ini tentunya memiliki banyak kekurangan dan beberapa fitur yang perlu ditambahkan diharapkan pada pengemban selanjutnya bisa menambahkan fitur interaktif seperti puzzle, kuis atau permainan kata yang lebih menantang