

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian game edukasi pengenalan nama-nama hewan buas pada TK ABA Malang menggunakan Adobe Animate didapatkan hasil kuesioner dengan nilai persentase 79,2%, maka game edukasi tersebut terbilang efektif dan membuat anak lebih antusias dalam belajar sehingga menumbuhkan minat anak-anak dalam mengenal hewan buas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan game edukasi ini dapat membantu mempermudah proses belajar.

5.2 Saran

Pada pembuatan *game* media pembelajaran ini penulis menyadari masih mempunyai kekurangan dan berharap agar kedepannya media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi. Oleh karena itu, penulis menyarankan beberapa hal sebagai bahan pengembangan selanjutnya sebagai berikut :

1. Perlu dilakukan pengembangan materi maupun konten yang lebih beragam untuk berkembangnya materi yang bisa disampaikan.
2. Menambahkan suara hewan agar lebih menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan tentang karakteristik hewan buas.
3. Menambahkan database agar materi, pertanyaan, soal dan tema pembelajaran lain dapat diubah atau ditambah melalui database.

Demikian kesimpulan dan saran dari penulis yang dirasa perlu agar media pembelajaran ini bisa lebih dikembangkan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk kesempurnaan penelitian ini.