

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah game puzzle 2D bertema pengenalan biota laut untuk anak usia 4-9 tahun yang dikembangkan menggunakan adobe animate. Game ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dengan memadukan unsur ilmu pengetahuan dan hiburan. Melalui game ini, anak-anak tidak hanya diperkenalkan pada berbagai jenis biota laut seperti ikan, kura-kura, terumbu karang, dan kepiting tetapi juga diajarkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan daya ingat, dan mengasah kemampuan kognitif mereka.

Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang terdiri dari enam tahap: Konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil pengujian alpha dan beta menunjukkan bahwa game ini memiliki desain yang menarik, fitur yang mudah diakses, dan efektif sebagai media pembelajaran. Diharapkan game ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar anak-anak terhadap biota laut sekaligus membantu mereka memahami pentingnya menjaga ekosistem laut sejak dini.