

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuesioner dari guru mendapatkan persentase 85%, dan hasil kuesioner dari siswa 77,1%, maka aplikasi “Game Edukasi Pengenalan Buah” dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media interaktif.
2. Sebelum proses pembuatan game edukasi ini melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan pada data tersebut.
3. Game edukasi untuk anak TK menggunakan Unity Engine ditujukan anak TK (1-6 tahun) sebagai alat pembelajaran.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan game ini penulis menyadari bahwa game ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan sehingga kritik dan saran sangat diharapkan dari pembaca untuk mengembangkan kedepannya. Berikut adalah saran yang diberikan penulis :

- a) Pengembang selanjutnya dapat memberikan lebih banyak media interaktif yang diinputkan di dalamnya.
- b) Carilah sumber referensi sebanyak mungkin, karena untuk membuat sebuah aplikasi media interaktif dibutuhkan ide dan daya imajinasi yang tinggi untuk hasil yang baik.
- c) Sharing atau minta pendapat orang lain untuk membantu mengembangkan aplikasi anda, karena mungkin orang tersebut akan memberikan kritik dan saran berharga untuk aplikasi yang dibuat.