

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan *game* "Clean The House" maka penulis dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* ini akan mengajarkan dan membantu anak untuk lebih mengetahui mengenai jenis-jenis sampah organik dan anorganik dari beberapa contoh sampah yang digunakan.
2. *Game* ini dapat dimainkan oleh siapa saja, tetapi *game* ini diciptakan untuk melatih kepedulian untuk menjaga kerapian ruangan terhadap anak-anak usia TK dan anak sekolah dasar kelas 1 dan 2.
3. Kondisi berhasil pada *game* ini yaitu ketika pemain berhasil menyelesaikan permainan tepat waktu.
4. Dengan adanya batasan waktu setiap level, maka akan mengajarkan anak untuk disiplin waktu (melakukan kegiatan yang tepat waktu).
5. Penggunaan warna yang cerah menjadi daya tarik tersendiri dan sesuai dengan konsep warna anak-anak yang cenderung menyukai warna cerah.

## 5.2 Saran

Pada penulisan penelitian ini, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada penelitian berikutnya. Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Level pada *game* ini perlu ditambah dan dikembangkan modelnya.
2. Karakter atau sampah bisa ditambah agar anak lebih banyak tahu mengenai jenis sampah organik dan anorganik.
3. Adanya *reward* atau hadiah bisa dikembangkan agar lebih menarik, misalnya jika bisa menyelesaikan game dalam waktu yang cepat akan mendapatkan point.
4. Walaupun mengusung konsep *game* edukasi, namun game ini belum bisa memenuhi semua point yang ada pada dasar teori. Maka dari itu, untuk kedepannya diharapkan adanya pengembangan untuk poin ini.
5. Menambahkan fitur berbagi (*share*) ke media sosial misalnya Facebook.